DVD ТУТ

game.exe

WHY DON'T YOU ALL FADE AWAY
AND DON'T TRY TO DIG WHAT WE ALL SAY
I'M NOT TRYING TO CAUSE A BIG SENSATION
I'M JUST TALKIN' 'BOUT MY GENERATION

09 2005



Рецензия готова, ее осталось только написать (О.М. Хажинский)

ТЕ, КТО

КВАНТОВАЯ ФИЗИКА

СТР. 34–79

4601357000109 09005

C&C Computer Publishing Ltd.

2 CD ТУТ

game



WHY DON'T YOU ALL FADE AWAY
AND DON'T TRY TO DIG WHAT WE ALL SAY
I'M NOT TRYING TO CAUSE A BIG SENSATION
I'M JUST TALKIN' 'BOUT MY GENERATION

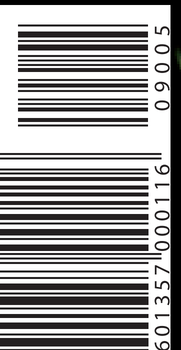


game.exe #09'2005 (122)

Рецензия готова, ее осталось только написать (О.М. Хажинский)

ТЕ, КТО

КВАНТОВАЯ ФИЗИКА



C&C Computer Publishing Ltd.

БЕЗ ДИСКА

game.exe

WHY DON'T YOU ALL FADE AWAY
AND DON'T TRY TO DIG WHAT WE ALL SAY
I'M NOT TRYING TO CAUSE A BIG SENSATION
I'M JUST TALKIN' 'BOUT MY GENERATION



game.exe #09'2005 (122)

Рецензия готова, ее осталось только написать (О.М. Хажинский)

ТЕ, КТО

«Бригада E5: Новый альянс»

Codename: Panzers Phase II

«Арденны 1944»

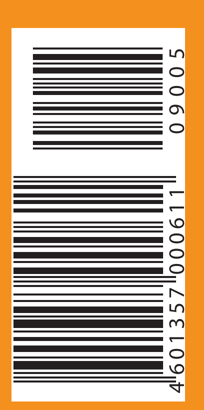
MYST V: The End of Ages

Ex Machina

The Matrix Online

СТР. 34–79

КВАНТОВАЯ ФИЗИКА



C&C Computer Publishing Ltd.

ДОРОГАЯ РЕДАКЦИЯ

Есть что сказать о текущем номере? хочется с чем-то поспорить? кем-то восхититься? кого-то призвать к ответу? а может, вы мечтаете попасть на эти страницы в качестве кудесника пера (вы ведь помните, что все они сначала прошли через Дорогую редакцию)? — пишите на *post@game-exe.ru*

Мои глаза смотрят на фальшивку

Скажите, как назвать глаза, если считать их половыми органами?

Я бы смолчал — если бы коварные тайтлы, на которые просят не показывать пальцем, не так часто заставляли меня любить глазами. Если «миллионы ненужных звуков» могут напрочь замусорить аудиоканал восприятия, то взор слишком часто видит фальшивки, которые буквально надсаживаются в крике «полюби меня, бейби!». То, во что нам предлагают влюбиться, совершенно лишено стыда, оно показывает себя в самых товарных, самых предпродажных, самых призывных ракурсах, изгибается, кружится, поворачивается своими сверхвыпуклыми и суперобъемными частями именно и только так, чтобы мой глаз смог поймать волнующий фокус. И все такое.

Мое воображение жестко уязвлено рекордным размахом ножек Нины Вильямс из Death by Degrees (см. .EXE #7'05). При этом я даже не помню, где первым делом остановился мой «похотливый» взгляд. Наверное, чуть-чуть выше середины изображения. Были ли это глаза (зеркало души?)? Не уверен... Они хотели, чтобы мы смотрели сюда, и мы смотрим. Но они забыли, что мы не роботы, что, прежде чем, мы обязательно бросим взгляд на лицо. И тут они прокололись. Стараниями художника иноземная девушка Нина В. надела маску наивной деревенской нюры, пытающейся разглядеть в читателе-игроке пятого с конца бойфренда — чтобы немедленно пообещать ему то ли пяткой в нос, то ли носом в пятку. А как хорошо все начиналось...

Впрочем, что не делается, все к лучшему: объемные нюрины старания заставили меня прочитать рецензию (и это хорошо! Ибо Последний Межгалактический был куплен не только ради картинок), потом долго смеяться над этим нечаянным приключением и совсем немного подумать о целевой аудитории игры: несомненно, она легко возбудима, склонна к известного рода фантазиям, но при этом — внимание: мы подбираемся к главному — совершенно художественно нетребовательна и — что там было выше о глазах и половых органах?

Я легко возбудим, меня не так сложно соблазнить. Честно скажу: готов бежать в магазин за какой-нибудь игрой с «девочкой» в роли суперагента. Но при условии, что суперагентская визуализация мне по вкусу. Нина, зачем же ты снималась в этом фотоателье?!

Отличите женщину от человека и будете чуть ли не святы. Игры женского рода как стандартный возбудитель... Очень хорошо, что на Ниночке рвется одежда — должна же и натура что-то отрабатывать, вовлекать, втравливать, чтобы игрок хотел проникнуть вглубь затеи еще дальше... Но вновь промашка — кошмарный сиреневый цвет здесь не работает. Пенсионерский сиреневый для подростка — все равно что феромоны через PC-спикер, — небывальщина. А вот темное платьице ей идет..

Итак, подделка, брак, халтура? Очевидная. Как можно прыгать (с большой высоты) с такими каблуками? Или их специально тренируют, приучают к такой обуви? Но — зачем?! А вот еще: интересно, там, где муштровали нашу Нинон, спецагентам позволяется иметь такой широкий таз, такие бедра? И что при этом думает первый же «вражеский» полицейский, проверяя откровенно поддельный нюрин паспорт? «Что здесь делает эта доярка? Почему у нее такая красивая фамилия «Вильямс»?»?..

Не знаю, не знаю, но я непременно купил бы эту игру (вас не смущает мое переменчивое настроение?), если бы точно знал, что под занавес наш специальный оператор машинного доения, облаченный в сиреневый гидрокостюм, красиво разорванный во всех интересных местах, найдет за всеми запертыми дверями, трупами ниндзя, ужимками и прыжками того Самого Молодого Человека, который, так сказать, оскорбил (в ролике-предыстории? в приквеле, который выйдет в 2007-м?) святую девичью честь, и затребует законные алименты. По самые уши. Катаной.

А не будет этого — извините. Не люблю сиреневые гидрокостюмы.

Кстати. Мне искренне жаль девушку с рисунка (к Jagged Alliance 3D), попавшего на обложку 6-го номера. С таким искривлением позвоночника и в фотомодели? Очень смелое решение. Очень странные работодатели. И потом, только представьте, сколько раз ей пришлось падать под тяжестью пулемета и неустойчивости двадцатисантиметровых шпилек! Сколько синяков она при этом заработала!

Как сильно возмущались на бесконечный грохот соседи снизу!.. Почему-то заботит меня и то, что на девушке с рекламного плакатика суперигры «Психотоксик» кожаная курточка так никогда и не сможет застегнуться до конца... А вот обложка 7-го номера с дамой из The Witcher не подкачала.

Очень хорошо! Польские девушки просто так не сдаются!

Но все равно: только не мой мозг, прокляААА-тые пришельцы, только не мой...

Валера Черный
ekeeper@mail.ru



Игровое железо



Саша, ты знаешь, что по роду деятельности мне часто приходится внедряться в закрытые, герметические сообщества увлеченных чем-то людей. Встречаются самые невероятные секты. И я этим людям всегда завидую, потому что сам лишен способности отдаваться какому-то одному увлечению. Знаю, знаю, не повторяй это в который раз: я тяжело болен. Но, Саша, мне так интересно!

Будучи человеком очень внушаемым и увлекаемым, я, как правило, «подцепляю» их увлечение. Чтобы хорошо написать о чем-то, нужно этим увлечься, правда же? Именно так я стал интересоваться го — посетив занятие го-клуба, именно так я вновь пристрастился к WarCraft'у — побывав на чемпионате «кибератлетов». Некоторые увлечения быстро проходят, другие переходят в вялотекущую фазу, подменяют друг друга, подчиняются сезонным колебаниям, состоянию здоровья и так далее. Процесс обычно состоит из четырех фаз: «заболевание», «вхождение в тему», «неразумная трата денег», «выздоровление». Смеха для решил выписать на бумажку все свои теперешние и прежние увлечения в произвольном порядке (наслаждайся!):

Цифровая фотография, настольные игры, Magic: The Gathering, велосипеды класса hi-end, велосипедные походы, велосипедный экстрим, картинг, пейнтбол, радиоуправляемые модели, сноуборд, горные лыжи, виндсерфинг, вин-чун, тайцзицюань, хатха-йога, интегральная йога Шри Ауробиндо (ик!), пневматические винтовки класса «Магнум», спортивные мотоциклы, го, страйкбол, гунфу-ча, hi-fi-аппаратура, домашние кинотеатры, программирование для микрокалькуляторов «Электроника» МК-61, дзен-буддизм.

Кроме того, есть план увлечений на ближайшее будущее (присоединяйся, буду рад!):

Затяжные прыжки с парашютом; лицензия на управление самолетом, а еще лучше вертолетом; спортивный картинг; получить лицензию на нарезное оружие и купить H&K SL8 (не спрашивай, зачем); овладеть 3D-пилотажем на радиоуправляемом вертолете; выбить две недели отпуска и научиться сносно стоять на доске с парусом; попробовать вейкборд (а то совсем не о чем говорить с братом, идеологом www.wake.ru); зимний кайтинг — научиться путешествовать по системе покрытых льдом вдхрлщ; Logan S-16 PCP с прицелом ночного видения; купить машину не хуже, чем у Вечернего-Радовского и гонять на ней под 270; создать сад камней на балконе; дождаться PS3 и подключить его к проектору с поддержкой HDTV; купить Sony PSP; получить лицензию PADI и вернуться в Дахаб; попробовать хелибоардинг; совершить двухнедельное путешествие на яхте вдоль побережья Хорватии; купить мотоцикл, как у главного героя Full Throttle!.

Ты спрашиваешь, без чего я совершенно точно не смог бы обойтись? Без активного отдыха, адреналина, солнца, воды и снега. Все остальное, в принципе, есть внутри...

Дорогая редакция

Новости

Голоса

Заднее слово

C&C Computer Publishing Limited

www.computerra.ru

Номер 09 (122), сентябрь 2005 г.
В 1995-96 гг. журнал выходил под названием «Магазин игрушек/Games Magazine»

АДРЕС
115419, Москва,
2-й Рощинский проезд, д. 8
Телефон: (7095) 232-2261, 232-2263
Факс: (7095) 956-1938
E-mail: post@game-exe.ru
http://game.exe.su

РЕДАКЦИЯ
Главный
Игорь Исупов (garry@game-exe.ru)

Заместитель
Александр Вершинин (versh@game-exe.ru)

Оформитель
Олег Дмитриев (olegd@game-exe.ru)

Кудесники пера
Маша Ариманова (masha@game-exe.ru)
Олег Хажинский (oleg@game-exe.ru)
Фраг Сибирский (frag@game-exe.ru)
Дмитрий Лаптев (dlaptev@game-exe.ru)
Ашот Ахвердян (ashot@game-exe.ru)
Николай Третьяков (klaas@game-exe.ru)
Вениамин Шехтман (venya@game-exe.ru)
Сергей Думаков (denbrough@game-exe.ru)

PR
Михаил Кабанов (tolstiy@game-exe.ru)

DVD, CD
Александр Каныгин (alex@game-exe.ru)
Кирилл Якобсон (kir@game-exe.ru)

Фото
Наталья Тазбаш (ntazbash@game-exe.ru)

Дизайн-проект: Олег Дмитриев

РЕКЛАМА
Руководитель: Светлана Карим-Зода (svetas@computerra.ru)
Телефон: (7095) 232-2261, 232-2263
Факс: (7095) 956-1938
E-mail: advert@computerra.ru

РАСПРОСТРАНЕНИЕ И ПОДПИСКА
ООО «КомБиПресса»
Руководитель: Варвара Калмыкова (varvara@computerra.ru)
Тел./факс: (7095) 232-2165 (многоканал.)
E-mail: kpressa@computerra.ru

ПЕЧАТЬ
SCANWEB, Finland
Тираж 35000 экз.

Номер подписан в печать 4 августа 2005 г.

Журнал зарегистрирован Государственным Комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации № 015835
Учредитель Дмитрий Мендрелюк

game.exe

#09 2005

Разборы

Тема

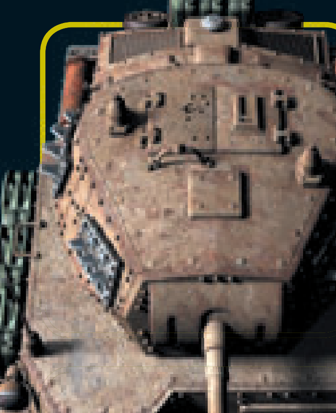
ТЕ, КТО: РАЙТЕРЫ

Олег Михайлович Хажинский
Александр «Скар» Вершинин
Фраг Сибирский
Николай Третьяков
Маша Ариманова
Ашот Ахвердян
Вениамин Шехтман
Сергей Думаков
Александр Каныгин

Обложка и графика Владимира Пономарева







ЛИНЕЙКА ГОРБУНОВА

5 Банионисов*

Killer 7 4,36
Falcon 4.0: Allied Force 4,30
Codename: Panzers Phase II 4,20
«Бригада Е5: Новый альянс» 4,20

4 Баниониса

Earth 2160 4,00
The Matrix Online 3,80
Destroy All Humans! 3,30

3 Баниониса

«Арденны 1944» 3,00

2 Баниониса

1 Банионис

* Единица роскошная, названа так по имени великого литовского актера Донатаса Юозаса Баниониса, но вот повод ее рождения скорее грустный, чем зубоскальный. Как принято писать в киноэнциклопедиях, «всенародную славу Банионису принесла роль разведчика Ладейникова в фильме Саввы Кулиша «Мертвый сезон» (1968)...» Чистая правда! Отменное кино, блистательный Банионис. Но правда и то, что нынешний (2005) июлеавгуст в нашей кошмарной индустрии не задался: игр НЕ БЫЛО, первостатейный МЕРТВЫЙ СЕЗОН. С чем нас всех и поздравляем. Будет ли веселее осенью? Очень надеемся. Удачи.



#09'2005

8,5 Гбайт чистого наслаждения!

.exe dvd

Содержание .EXE DVD

Содержание .EXE CD1 и CD2

Игры
Dragonshard
Fahrenheit
MotoGP: Ultimate Racing Technology 3
WheelRacer 3D
Bonez Adventures

Shareware-игры
Bubble Train
Crime Puzzle
Desperate Space 1.2
Factory Pinball
Ilogic Roads
Invadazoid
Kumoon
Samurai Blades: On Deadly Ground
Springy
The Magic Blackboard
The Treasures of India

Флэш-игры
Adventure In Laboratory, Batman 3: The Cobblebot Caper, Blooming Gardens, Boa, Boing Ball, Breakfast Brawl, Canyon Glider, Castle Cat 3, Dick Quick's Island Adventure, Drunk Driver, Fly Girrl, Gridlock, Jail Escape, Kill Time, Mad Shark, Micro Life, Miniclip Rally, Monster Hatch, Paper Pong, Ronin: Spirit of the Sword, Stay the Distance, The Great Gonzos Stunt Game, The Mosquito Project, Torpedo Joe, Treasure Hunt, VXR Racing Game, Wall Ball, Windmills, Xiaoxiao, Xraye Zelda, Zombie Survival

Флэш-анимация
Fly Guy
Live and Let Dive 1
Live and Let Dive 2
Promenade the Puzzle
Saladfingers Spoons
Saladfingers Friends
Saladfingers Nettles
Saladfingers Cage
The Greenfields (части 1-16)

Утилиты
Kaspersky Anti-Virus Personal 5.0.325
Audio Recorder Pro 3.12
Copernic Desktop Search 1.6
Foxit Reader 1.3
Hot Keyboard Pro 2.8
Mozilla Firefox 1.0.6
Mozilla Thunderbird 1.0.6
Norton AntiVirus 2006
Opera 8.02
Pegasus Mail 4.3 beta
Power Video Converter 1.4.9
TwistedBrush 7.2

Драйверы
ATi Catalyst 5.7 под Windows 2K/XP

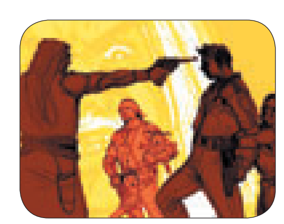
Музыка
Advent Rising (избранные треки)
Scrapland (избранные треки)

Wallpapers
25 to Life, Auto Assault, Bet On Soldier, Bubble Train, Chaos League, Chaos Legion, DOOM: The Movie, Enthusia Professional Racing, Eurocops, Evil Dead Regeneration, Headhunter: Redemption и др.

.EXE-архив
Game.EXE #08'2005 (.pdf-формат)

Игры
Экшены
Chrome SpecForce
Квесты
Fahrenheit
Voyage: Inspired by Jules Verne
Гонки
MotoGP: Ultimate Racing Technology 3
WheelRacer 3D
Ролевые игры
Bonez Adventures
Стратегии
Codename: Panzers Phase Two
Dragonshard
Dungeon Siege II
Gary Grigsby's World At War

Shareware-игры
Assembly 2005
Bubbly
Factory Pinball
HiddenLynx
Kumoon



Pogo Sticker
Skies
Springy
Thurst
Аркады
Alien Abduction 1.3
Desperate Space 1.2
Ilogic Roads
Invadazoid
Mexican Motor Mafia
Ork Attack
The Magic Blackboard
Головоломки
Bubble Train
Crime Puzzle
Fireman
Gold Fever
Magic Gem
The Treasures of India
Симуляторы
Orbiter Space Flight Simulation 2005 Edition
Стратегии
Samurai Blades: On Deadly Ground
Спорт
F-1 Spirit
Нечто!
Facade
Golf?

Флэш
Игры
Flash Games 1.0
Adventure In Laboratory
Batman 3: The Cobblebot Caper
Blooming Gardens
Boa
Boing Ball
Breakfast Brawl
Canyon Glider
Castle Cat 3
Dick Quick's Island Adventure
Drunk Driver
Fly Girrl
Gridlock
Jail Escape
Kill Time
Mad Shark
Micro Life
Miniclip Rally
Monster Hatch
Paper Pong
Ronin: Spirit of the Sword
Stay the Distance
The Great Gonzos Stunt Game
The Mosquito Project
Torpedo Joe
Treasure Hunt
VXR Racing Game
Wall Ball
Windmills
Xiaoxiao



Xraye
Zelda
Zombie Survival
Анимация
Fly Guy
Live and Let Dive 1
Live and Let Dive 2
Promenade the Puzzle
Saladfingers Spoons
Saladfingers Friends
Saladfingers Nettles
Saladfingers Cage
The Greenfields (части 1-16)

Патчи
«Пограничье» v1.1
Chaos League: Sudden Death v2.02
«Культ. Королевства ереси» v1.5
Pariah v1.03
Warhammer 40.000: Dawn of War v1.30
«Xenus: Точка кипения» v2.0

Утилиты
Антивирус
Kaspersky Anti-Virus Personal 5.0.325
Драйверы
ATi Catalyst 5.7 под Windows 2K/XP
Интернет
InternetFileSize 3.51
Mozilla Firefox 1.0.6
Mozilla Thunderbird 1.0.6
Norton AntiVirus 2006
Opera 8.02
Pegasus Mail 4.3 beta
Teleport Pro 1.34
Мультимедиа
Audio Recorder Pro 3.12
Aura 2.3.0.48
Power Video Converter 1.4.9
Графика
Foxit Reader 1.3
TwistedBrush 7.2
Система
Copernic Desktop Search 1.6
Hot Keyboard Pro 2.8

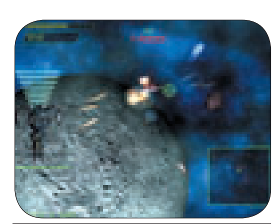
Ретро-игры
Эмулятор приставки Neo-Geo 0.6b

Сюрприз
Ролики (трейлеры, тизеры etc.)
Army Racer
Brothers in Arms: Earned in Blood
Darkwatch: Enemy
Eurocops



Fable: The Lost Chapters
Gun
Harry Potter and the Goblet of Fire
Heroes of Might and Magic V
Kingdom Under Fire: Heroes
Legion Arena
«Метро-2»
Need For Speed: Most Wanted
«Ночной дозор»
Perfect Ace 2: The Championships
Project Gotham Racing 3
Radiata Stories
Rainbow Six 4: Lockdown
Star Wars Empire at War
SUN: Soul of the Ultimate Nation
The Incredibles: Rise of the Underminer
Titan Quest
Tomb Raider Legend
We Love Katamari

Демосцена: Assembly 2005
Browser Demos
Etsin Unelmaa
I, Mofo
Redbug
Scene of Life
Demos
Club Null
Contamination of The Present Governmental System
Don't Stop
Iconoclast
Imaginations
Into The 0:0:255
My Diamond Mind Broken
Pyromanssi
STS-04: Instant Zen
Tannhauser Gate
The Apparatus
The Line Age
Unknown Entity
Intro 4k
Automation
Blobzilla 4000
Cracked
Driftwood Theory
Evoke Spacerace
Stressless
Trapped Mind
Intro 64k
Another Day of Lil Drolley
Black White
Bribing You With Oil!
Che Guevara
Fiat Homo
Function '05 Invitation
Suboceanic

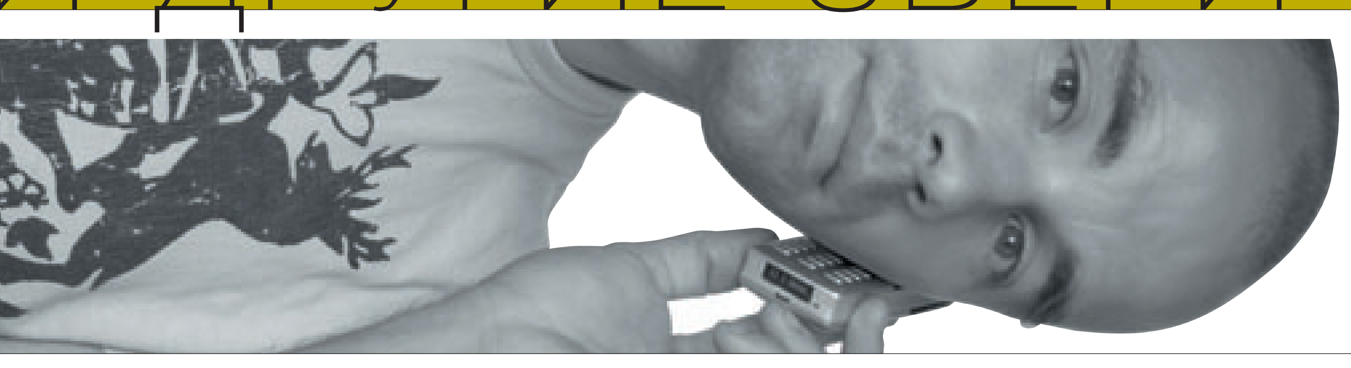


Музыка: Assembly 2005
Fast
1. Tarmo by Aikapallo;
2. Straylight by Nightbeat;
3. Nuts by Jonezky и т.д.
Freestyle
1. Funk Trap by Paavo "Tarantula" Harkonen; 2. I'll be Gone by Ierker / Granma;
3. Promised Land by M.W.N.A Feat. Caroline и т.д.
Instrumental
1. Ape Dog Pack by Quasian;
2. The Pirate's Tale by Paavo "Tarantula" Harkonen;
3. Legend by St Fungus и т.д.
Oldskool
1. Dirty '64 by Reed / Fairlight;
2. Mushroom by SounDemoN / Dekadence; 3. Nebula by Britelite / Dekadence и т.д.

Wallpapers
25 to Life, Auto Assault, Bet On Soldier, Bubble Train, Chaos League, Chaos Legion, DOOM: The Movie, Enthusia Professional Racing, Eurocops, Evil Dead Regeneration, Headhunter: Redemption, Heroes of Might and Magic V, Samurai Spirits, Scrapland, The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth и др.

И ДРУГИЕ ЗВЕРИ

александр «скар» вершинин



Платформа

«Компания Funcom, разработчик и издатель Anarchy Online, подписала договор с сетью Massive Incorporated, специализирующейся на ведении рекламных кампаний в электронных играх. Особенность соглашения: в виртуальном мире впервые появятся динамические изображения с сопутствующим звуковым треком, то есть аналогичные телевизионным рекламные ролики...» (из пресс-релиза Funcom от 25 июля 2005 года).

Внутриигровая реклама с нами уже очень давно: все спортивные игры так или иначе промоутировали кроссовки, шины и автоконцерны. Крохотное, но существенное отличие между вчера и сегодня лучше всего подчеркнул старший вице-президент ненаглядной Electronic Arts Эрик Хэченберг (Erick Hachenburg): «КИ стали одним из краеугольных камней в поп-культурном фундаменте досуга современной молодежи. Они доминируют, они прочно обосновались на позициях, которые для предыдущих поколений занимало телевидение».

ОБ авторе

АЛЕКСАНДР «СКАР» ВЕРШИНИН
Малоизвестный итальянский поэт и драматург. Родился в богатой аристократической семье. В возрасте девяти лет был отправлен в военную академию, где провел следующие восемь лет, затем долгое время путешествовал по Европе. Решив посвятить себя литературе, написал около двадцати трагедий, хотя испытывал серьезные трудности с родным языком...

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Бизнесмены всего мира делают образцовую стойку на зависть почуявшим утку спаниелям, когда в эфире звучит слово «телевидение», синоним слова «ДЕНЬГИ!!!». Конечно, заявление Эрика Х. стоит делить хотя бы на «1/2», но дьявольское дело сделано. Большие ребята из «Пепсико», «Кока-колы» и кинопроката разом повернули головы и внимательно посмотрели в сторону гик-базара под вывеской «Компьютерно-игровая индустрия». Дорогой читатель, вам впору поежиться.

Коммивояжеры Massive Inc. (www.massiveincorporated.com) опередили конкурентов в инициативе продвижения реальной рекламы в онлайновые миры. Да, отныне восхваляющие все сущее (от животворных напитков до спасающих в тайге прокладок) рулады будут прямотоком впитываться в мозги страдающего от Anarchy Online-привязанности населения. Отзывы на фирменном сайте полны слез умиления и спазмов великой радости от нежданной встречи со всамделишной пятнадцатисекун-

дной рекламой пузырчатой дряни «Спрайт» в боевых условиях виртуального будущего. Девелоперы и рекламщики клянутся, что постоянно обновляющийся контент на виртуальных биллбордах не увеличивает трафик, не нарушает целостность геймплея, не собирает персональную информацию об игроках. Разумеется. Никакого трафика. Чистое волшебство, а не приземленные IT-технологии.

Прямой конкурент Massive, IGA Partners (www.ingameadvertising.com) предлагает заинтересованным рекламодателям еще более широкий спектр услуг. В частности, кроме статичных плакатов и видеороликов предпринимателям готовы помочь в продакт- и брэнд-плейсменте, а также маркетинговых исследованиях. Все перечисленные пункты до паскудного плохи. Помните Judge Dredd vs. Judge Death, где повсюду валялись банки энергетика Red Bull, подрабатывавшего также адреналиновой инъекцией? Подобные вторжения в герметичные игровые миры угрожают стать стандартной практикой. А о какой приватности игрока может идти речь, если рекламщики обещают клиентам ЦЕЛЕВЫЕ, заточенные под конкретного Васю кампании на любых подключенных к Интернету компьютерах? Откуда они знают? Напрягитесь и вспомните «необязательную» анкету, которую вы небрежно заполнили в процессе оформления игрового аккаунта или просто регистрации продукта...

ВОСХИТИТЕЛЬНОЕ НЕДАЛЕКО

Что дальше? Логичным продолжением онлайн-продажи могли бы стать спонсируемые кедофабрикантами марафонские забеги по равнинам Crossroads в World of WarCraft. Или, скажем, гномы-бутерброды, рекламирующие презервативы в беднейших районах столицы Freeport, EverQuest II. Есть, о чем помечтать?

Впрочем, любое действие инициирует противодействие. Вы думаете, хакеры не смогут перехватывать каналы связи между центральным рекламным сервером и его жертвами? Клянемся нашей треуголкой, смогут.

И вот наглядный пример. Намедни бойцы круглосуточной милитаристской мясорубки Battlefield 2 неожиданно обнаружили, что располагают доступом ко всем мыслимым видам оружия — подарок от всеблагих взломщиков! Техники EA быстро сориентировались и прикрыли благотворительную лавочку, оставив воякам, цитируем: «...лишь то, что они заслужили». А вот удастся ли системным администраторам Blizzard справиться со стихийной проблемой дуплицирования внутриигровых шмоток — вопрос открытый. С другой стороны, будут ли они вообще беспокоиться подобными мелочами? Учитывая только одни продажи в Китае, где за месяц ушло свыше полутора млн. копий World of WarCraft, все участники проекта могут начинать строительство дачных коттеджей на Луне. Кратер Птолемей или кратер Диофант, господа? Выбирайте, пожалуйста.

ДОРОГАЯ ВЕНДИ

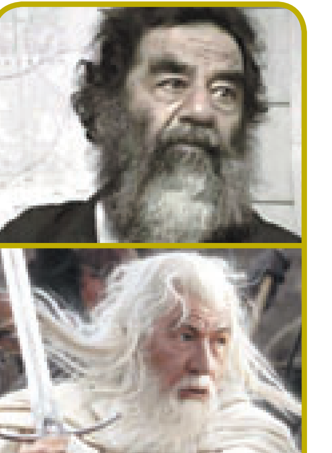
К прочим новостям. Большинство девелоперов и издателей по-прежнему в отпусках, но кучка макиавеллиевских дельцов Electronic Arts упорно вращает жернова бизнеса. Намедни незабвенная КИ-бигмачечная без лишнего шума подгребла под себя остатки великого фэнтезийного наследия дедушки Толкиена, а именно книжную лицензию на сами-знаете-что. Логическим продолжением шопинга стал анонс The Battle for Middle-Earth II, где эльфы, гномы и люди будут продолжать мутузить противные им расы вкупе с мириадами невиданных доселе книжных монстров. Поскольку месяц выдался действительно удачный, EA также разжилась издательским контрактом на продукцию студии Valve — на много лет вперед. Half-Life: Aftermath выйдет уже под сенью двух ужасных гласных.

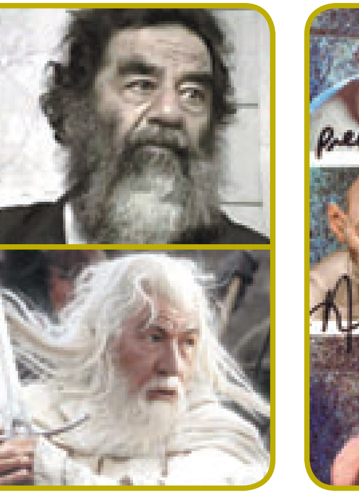
Бизнес-конкуренцию глобалистской EA сумела составить лишь глобалистская насквозь Marvel, в последнее время предпринимающая отчаянные усилия по вторжению в КИ-угодья. В частности, владелица главных супергероев планеты гарантировала право на еще одну ролевую игру бойцам Activision, но настоящую сделку века заключила уже с Microsoft. Гиганты мерчандайзинга будут совместно ковать безымянную пока MMORPG для... Xbox 360. Выйдет ли игра на ПК, нам неизвестно, но, если принять во внимание недавний иск компании Стэна Ли к корейскому PC-only-чуду City of Heroes, правильный ответ можно указать с хорошей долей вероятности.

Также на горизонте: Flatout 2 от гарных финских хлопцев и, возможно, новая итерация зверских приключений Сэма и Макса, героев легендарного одноименного квеста LucasArts. Лицензия на право обладания душами сыщиков-анималистов не так давно вернулась к их создателю Стиву Перселлу (Steve Purcell), художнику в услужении Pixar Studios. На прямой вопрос о возможности возвращения на ПК-родину Стив повелел надеяться и ждать. Что ж, публике не привыкать, она подвизается на этой стезе уже без малого двенадцать лет. Еще пара-тройка лет коренным образом ничего не изменят...

совсем слева Уже сейчас интернет-пространство является самой прибыльной зоной сбыта запрещенных и строго рецептурных препаратов. А теперь представьте себе встречу вот с этой милой рекламой на заборе в The Matrix Online. Эх! Надо было выбирать синюю пилюлю!

слева Фармацевтическая фирма «Байер» сможет вновь запустить производство эффективных пилюль от кашля в виртуальных угодьях. Вы никогда не задумывались, что содержится в волшебных синих и красных колбочках, почему они так эффективны?..





справа Electronic Arts только что приобрела несколько лицензий, чтобы пополнить монстропоголовье в новой части RTS-саги The Battle for Middle-Earth.



www.primal-soft.com/ru/games/heavyduty
жанр **Футуристическо-энтомологический экшен**
платформа **PC**
дата релиза **2006 г.**
разработка **Primal Software (www.primal-soft.com)**
издание **«Акелла» (www.akella.com)**

www.primal-soft.com/ru/games/volkodav
жанр **Ролевая игра по кинамотивам**
платформа **PC**
дата релиза **Декабрь 2005 г.**
разработка **Primal Software (www.primal-soft.com)**
издание **«Акелла» (www.akella.com)**





HEAVY DUTY

«ВОЛКОДАВ»

беседу вел **АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН**

Между Пауком и Семеновой

В роскошную берлогу Primal Software в поселке художников на «Соколе», самом настоящем Переделкино посреди бетонных джунглей, мы с г-жой Тазбаш возвращались с вот такенным удовольствием: «Экзотика, — всю дорогу восхищались мы в две глотки, — уют, пастораль и благодать! Заповедник гоблинов!..» Однако разработчиков не было дома. Дома тоже не было дома. В растерянности, мы потянулись за адресной книгой.



вверху «Внутренний» продюсер Дмитрий А. Жуков, наш единоличный проводник в мире Primal Software.
справа Руководитель «Волкодава» Дмитрий А. Лисица, как и заказывалось, вышел во двор с двумя топорами и деревянным мечом в фольге (все трое — за кадром).
совсем справа Мы так и не смогли понять, где встречались с исполнительным директором студии Романом Н. Косенко. В «1С»? На Багамах? Кто знает...

МОСКИНАП

Чтобы проникнуть в полуразрушенный заводской дворик, раб Московского завода киноаппаратуры должен вспомнить свой порядковый номер и попасть в проходной по родной деревянной кнопочке натруженным пальцем («нажми на кнопочку — аусвайс и выпадет»). «Даже нетрезвый москинаповец обладает меткостью индейца сиу», — подтверждает новый исполнительный директор Primal Software Роман Косенко, чьи ФИО, внешность и походка ошеломляющим образом напоминают нам бывш. .EXE-корреспондента. Ничего не поделаешь, растут люди! На пару с продюсером Дмитрием Жуковым мы резвым галопом несемся по новой индастриал-базе Primal. На знакомство с группой программистов «Волкодава», группой аниматоров «Волкодава», группой программистов Heavy Duty и группой аниматоров Heavy Duty уходит секунд шестьсот. Шестьдесят кадров боя на мечах там, виток лицевой анимации персонажа здесь, Паук залезает на рыхлый отвесный склон, из гладкой сферы земной тверди вздымаются горные кряжи... В ушных раковинах еще пару минут арканоидным мячиком мечутся экспресс-экскурсы в забытый и потому прекрасный мир матанализа и киберматематики. Г-жа Тазбаш вдруг берется доказать профессионалам, что боевой оскал на лице бородача вызывается движением левого плеча. Вот дает... Наконец, мы приземляемся в крохотном кабинете продюсера Жукова. Мы смотрим на карту московской грязи (экстракт то ли из печатного «Имеешь право», то ли из непечатного «Куда идешь?»). Мы переводим дух и набираем полные легкие воздуха.

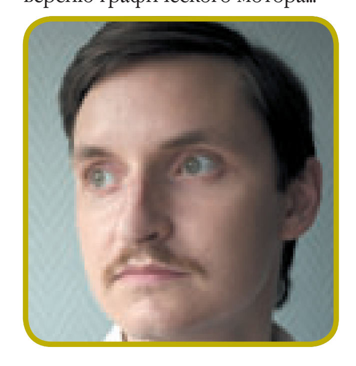
ЧУДЕСНАЯ ЭНТОМОЛОГИЯ

.EXE: Три года, Дмитрий? Кажется, весной 2002-го?
Дмитрий Жуков: Звучит правдоподобно. С тех пор многое изменилось.

.EXE: К примеру, расположение штаба.
Дмитрий Жуков: В том числе. Но главное — Primal стала больше, мы ведем сразу два проекта.

.EXE: Наслышаны — и только. Информация о «Волкодаве» и Heavy Duty на акеллосайте предельно лаконична, а лос-анджелесский HD-ролик не в счет. Не скажу, что беглый осмотр, который мы только что провели, внес ясность.
Дмитрий Жуков: С Heavy Duty все проще... и сложнее. У нас есть рабочая демо-версия проекта, но ей ровно полгода — безнадежно устарела.

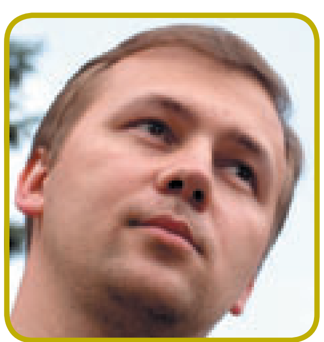
.EXE: И все же?
Дмитрий Жуков: Нет, не стоит... Мы полностью переделываем Паука, сейчас собираем свежую версию графического мотора...



.EXE: Ну хорошо, а геймплей? И — что мы скажем честным журналоплательщикам?
Дмитрий Жуков: «Она старая!» Ребят, судить о ней совершенно бесп...

(Минутой спустя огромный стальной Паук с защитной окраской службы «04», плексигласовым саркофагом с человекообразной фигуркой внутри и членистыми когтями-лапками сложнейшей из мыслимых конфигураций («В игре три большие «фишки», и первая — инверсная кинематика конечностей») встречает выползающее из-за покатого горизонта светило. Когда лагерь-база (будущее!) на дне небольшой долины приобретает дневные цвета, Fe-чудище медленно заползает на первую сторожевую башню. Под его весом конструкция проседает и разлетается десятком плоскостей, оставляя балочный скелет жирного черного цвета. Происшествие привлекает внимание охраны, к роботу бросается пехота, устремляются трассирующие из пушек. Стороны энергично обмениваются потоками лучей, Паук степенно перебирает конечностями, чутко отслеживая малейшую складку ландшафта... Демо сходит на нет с последним раздавленным врагом.)

.EXE: Восхитительное зрелище! Умение сползать вниз по отвесному склону, расставляя конечности с убедительностью покорителя Эвереста, — дорого стоит.



Дмитрий Жуков: Увы, нам пришлось отказаться от этого приема. То есть не наотрез, не совсем — но строение паучьих ног мы уже переделываем.

.EXE: Полагаем, у Арахнида будут железные братья?
Дмитрий Жуков: Конечно. Один из дизайнеров показал вам Краба: это тяжелый робот, его можно оснастить уймой «пушек». Кроме того, он летает.
.EXE: Рожденный ползать?!

Дмитрий Жуков: Именно. Подбирает лапки и низенько парит. Паука мы научим высоко прыгать (он умел это делать и в старой версии, но технология явно не готова к демонстрации). Ну а Скорпион благодарно примет из лап Паука альпинистский навык.
Итак, в распоряжении пилота будет несколько систем вооружения. Пара «вешается» на кнопки мыши, остальные ждут своего часа. И — все очень просто: Heavy Duty не симулятор, не соперник MechWarrior. Это футуристический экшен, приятный и забавный. Вы заметили, как в ракетных сотах освобождаются места по мере использования реактивных снарядов?

.EXE: Такое бы — и в MechWarrior... А не слишком ли задумчив темп для выбранного жанра?
Дмитрий Жуков: Есть такой грех. Правда в том, что наши гигантские насекомые... выглядят комично, едва мы пытаемся увеличить скорость их движений и темп игры в целом.

.EXE: Ну так об этом мечтают многие экшены, разве нет?
Дмитрий Жуков: Только не наш. В Heavy Duty все серьезно: где еще вы видели такой зум — через стратосферу прямо на орбиту планеты?

.EXE: Гм. И как вы собираетесь его использовать? Паук будет ТАК высоко прыгать?
Дмитрий Жуков: Если честно, мы еще не придумали. Но какой чудесный кандидат в коробочные features!

КОСМОМУЖЧИНА, ЗВЕЗДОЖЕНЩИНА

.EXE: Быть может, удастся связать с сюжетом: все эти орбитальные десанты, космические вторжения...
Дмитрий Жуков: С сюжетом Heavy Duty вы знакомы очень поверхностно! История же примерно такова: двое молодых солдат, мужчина и женщина...

.EXE: Наташ, прямо как в том фильме!
Дмитрий Жуков: ...узнают о планах пиратов напасть на их родную планету...

.EXE: Точно. Только это другой фильм.
Дмитрий Жуков: ...и тогда наши герои высаживаются на приютившем пиратов небесном теле и начинают вставлять палки в колеса милитаристской машины.

.EXE: А что с межгалактической экспансией? Мы так ее любим.
Дмитрий Жуков: Не будет. Действие Heavy Duty разворачивается на одной планете — вот ее карта. Как видите, материки разительно отличаются климатом и характером ландшафта, они разделены водой — необоримой преградой для наших железных ребят.

.EXE: Вооружение воинственная парочка принесла с собой?
Дмитрий Жуков: А вот и нет. Едва высадившись, они встречают торговца, и не орешками к пиву, а военной техникой. Отсюда и первый робот, и стартовые задания. При этом опытный игрок сможет предугадать цели последующих миссий и, скажем, заранее разрушить космопорт или напасть на близлежащую базу противника. Гибкая сюжетная схема засчитает выполненное авансом и катапультирует игрока дальше.

.EXE: Куда?
Дмитрий Жуков: Сначала через вот этот горный хребет, на другую сторону материка. Затем на островной архипелаг, в пустыню и, наконец, в заснеженные угодья северной страны. Мы пытаемся не только радовать глаз пилота разнообразием декораций, но и подталкиваем его разумно использовать различные типы роботов. На льду очень пригодятся цепкие лапки с когтями — иначе унесет отдачей.

.EXE: Отдача! Еще одна необычная черта. Зря вы не хотите делать веселую игру...
Дмитрий Жуков: Не думаю, что роботошутеру от третьего лица с рапидом в духе Max Payne комизм к лицу. В любом случае работа идет полным ходом, а там кто знает... Так, давайте перейдем к «Волкодаву».

ПРИКАЗАНО: ВЫЖАТЬ

.EXE: Охотно. Тем более что мы очень, очень недовольны вашими аниматорами: вялое помахивание железными палками и лицевые оскалы — этого нам мало.
Дмитрий Жуков: Разве журналисты когда-нибудь приезжают





слева Здесь и далее Heavy Duty. Сверхзлодеи обязательно найдут себе другого робота, победить которого будет не так просто, как вытоптать маленьких Гагарина и Терешкову.
в центре Пальмы долой! Новейшее терраформ-оружие делает не только воронки, но и холмики. И мы не имеем в виду могильные...
справа Роботы с таким невероятно комплексным строением ног-ходуль в бою не продержатся и пары минут. Теоретически. Зато как ползают по стенам!..

вовремя? «Волкодав» находится в стадии глубокой разработки, и на живой геймплей сейчас рассчитывать не приходится.
.EXE: А что вы показывали отцам киношного «Волкодава», студии «Централ Партнершип»?
Дмитрий Жуков: Мы сделали демо-версию на основе наработок I Of The Dragon и Besieger — и они немедленно согласились поделиться лицензией.

.EXE: А студийную линию блюдут?
Дмитрий Жуков: Вы удивитесь: ничуть. Забавные столкновения были лишь на первых порах, затем люди большого кино самоустранились.

.EXE: Можно ли поподробнее о коллизиях?
Дмитрий Жуков: Ну, посмейтесь: стоило нам снять лицевую текстуру с модели главного героя (которую мы приготовили за пару дней сборки того самого демо) и заменить ее на более удобную (для нас) копию дизайнерского лика, как кинопродюсеры возмутились: мол, герой перестал быть похожим на Волкодава... В другой раз придрались к сюжету — супербайка! Понимаете ли, в книге главных злодеев убивают, в фильме тоже. Понятное дело, мы решили не отклоняться от фарватера. И что вы думаете? — продюсеры взбунтовались: «Зачем сгноили гадов в финале? Ведь будет сиквел!»

.EXE: Ага, еще и сиквел. Хорошо устроились. А потом приквел. А потом пять аддонов.
Дмитрий Жуков: Я сказал «сиквел»?

.EXE: Да.
Дмитрий Жуков: Очень сомневаюсь.

.EXE: Фотокор — свидетель. Правда, Наташа?



Дмитрий Жуков: С Наташей мы как-нибудь договоримся...

.EXE: Значит, никакой опеки?
Дмитрий Жуков: Практически. Если бы передо мной не щелкали клавишами диктофона, я сказал бы, что держателям лицензии все равно.

.EXE: А вам?
Дмитрий Жуков: Странный вопрос. Конечно, нет! Книга была динамичной, фильм имеет все шансы оказаться очень народным, наша игра будет где-то посередине. Но главное, чтобы кино склонилось в экшен-сторону — все остальное не так уж и важно.

.EXE: То есть сценарий игры не очень отличается от оригинала?

Дмитрий Жуков: Подчеркну: основной сюжет. На каждой из (прикидочно) восьми больших игровых карт будет уйма более мелких квестов и заданий.

.EXE: Больной вопрос: куски из фильма в игре?
Дмитрий Жуков: Мы хотим.

.EXE: Зачем?!
Дмитрий Жуков: Так меньше скриптовать. Впрочем, киношных вставок, скорее всего, не будет. Планируя «Волкодава», мы не рассчитывали на чью-либо помощь. Нас не разочаровали: материалов «со стороны» практически нет. За каждый кусок приходится бороться.

ВАРВАР-ЛАПОТНИК

.EXE: Напрягает?
Дмитрий Жуков: Не слишком. У нас свои радости. Помню, сделали первую большую карту и тут же ринулись вглубь. Отошли в чащу буквально на пятьдесят метров и... заблудились! Вокруг одни деревья, куда идти — непонятно. Наткнулись на речку, по ней выбрались из леса и стали искать какой-нибудь холм, чтобы сориентироваться. Позже пришлось приторачивать компас, без него никак.

.EXE: Что за карты готовятся?
Дмитрий Жуков: Погост, горы, подземелья, болота... В болотах живут кабаны, почему — не спрашивайте. И волки... Есть Волкодав — значит, будут и серые.

.EXE: Зоопарк. Не без Primal-экзотики?
Дмитрий Жуков: Очень хотелось троллей всяких, орков — они ведь нам как родные. Но — нельзя, нарушим целостность вселенной. Волкодав дерется в основном с людьми, изредка с призраками и духами — для этих есть специальное оружие. Что еще? Звери. И немного мистики, в самом конце. Найдется управа на любого монстра, человек он или нет. Есть луки и метательные топоры, мечи, палицы и — удивитесь! — рукопашный бой.

.EXE: Ого. А он-то зачем?
Дмитрий Жуков: Скажу честно, нам стало безумно скучно. Волкодав и так ходит, как нелюдь, девиз парня «всех убью, один останусь». Шутка, но близкая к правде. Поднадоело. И мы придумали рукопашный бой — чтобы противника не убивать, а лишь одолеть, оставив в живых.

.EXE: Гуманизм любопытный, неожиданный...
Дмитрий Жуков: А почему нет? Так мы можем сделать квесты куда более интересными. А вообще, в «Волкодаве» будет целых три концовки, очень разные.

.EXE: Значит ли это, что наши шансы стать плохим Волкодавом растут в цене?
Дмитрий Жуков: Не имею права говорить. Лишь намекну, что в игре еще и открытый конец: после просмотра финального ролика герой может пройтись по местам боевой славы и оценить, во что вылились те или иные решения.

.EXE: И все это в пределах action/RPG? Поверить сложно.
Дмитрий Жуков: Мы решили строго придерживаться ролевого жанра, бог с ним, с экшеном.

.EXE: Вот как. Неожиданный поворот.
Дмитрий Жуков: Дело даже не в жанровом ярлыке. Нам важно, чтобы «Волкодав» был увлекательным и зрелищным. Причем последнее — чуть ли не главное. Мы честно пытались сделать комплексную боевую систему, с многочисленными комбинациями, когда от игрока требовалось подловить героя на вот таком движении локтем — и быстро воспользоваться сочетанием клавиш, чтобы вызвать на головы врагов гром и молнии...

.EXE: Summoner. Sudeki. The Witcher...
Дмитрий Жуков: Возможно. Мы отказались от описанной техники. Тестеры так и не сумели в ней разобраться, а мы, подумав, отдали голоса гораздо более простой и понятной схеме. И зрелищной. Натягиваем и отпускаем тетиву — и камера садится на оперенье стрелы, словно в «Робине Гуде, принце воров». Как только завязывается рукопашная, камера обходит Волкодава сбоку и показывает мельчайшие детали схватки.

.EXE: Этакая The Matrix Online...
Дмитрий Жуков: Вам виднее. Но этим параллели с онлайновыми делами не ограничиваются — мы используем общеупот-





слева Здесь и далее «Волкодав». Славянские ниндзя и именитый волконенавистник. Очевидно, за наведение зрелищного марафета специалисты еще не брались.
в центре Добромолодец с намертво приклеенным мечом против колхозника, поразительно похожего на дедушку Солженицына. Где же вилы, Александр Исаич?
справа Непросветленные горцы проводят время в древнем языческом удовольствии «стенка на стенку». Левая стенка явно перевешивает правую, вам не кажется?

ребимую в MMORPG схему «автоматического» боя с противником. На игрока возлагается ответственность за активацию спецударов, финтов, уникальных умений. Плюс «система Брюса Ли».

.EXE: И ты, Брюс?!
Дмитрий Жуков: Любой поклонник фильмов о кулачно-пяточном бое знает, что никто и никогда не нападает на главного героя скопом, толпой. Сражение всегда идет один на один, прочие противники стоят вокруг и ждут своей очереди. То же у нас: Волкодав способен сцепиться сразу с четырьмя врагами, но внутри этой четверки тумаки будут раздаваться строго в порядке общей очереди.

.EXE: Из всего сказанного надо понимать, что у Волкодава не будет помощников.
Дмитрий Жуков: По крайней мере подвластных игроку. Наш герой — одиночка, его единственным спутником остается летучая мышь (видели ее в коротеньком ролике?). Мышка сидит на плече этаким забавным украшением, но если ее подлечить (будет такой квест), зверек начнет помогать: отвлечет лишнего врага, еще что-нибудь сделает.

.EXE: Все хорошо, но не видно общей картины! Быть может, представим себе большую карту: как на ней будет житься, что происходить?
Дмитрий Жуков: Давайте. Во-первых, жизнь, понятно, бурлит в поселениях — их в каждом районе будет несколько. За изгородью — монстры, нечисть, болота и темные елки. Бродить «просто так» можно, но страшно, — разорвут. Поэтому разумный Волкодав возьмет пару заданий до следующей деревушки, сбегает по стрелочкам, вернется за наградой, а там, глядишь, и скриптовая сюжетная сцена подоспеет! Вообще говоря, мы не намерены жалеть игрока: по нашему замыслу настоящий Волкодав, хоть и герой, должен истово благодарить богов, когда выходит живым из чащи в чистое поле. Потому что видит все, и никто не подкрадется, не прыгнет на спину и не выест печенку. Жить в «Волкодаве» должно быть страшно и интересно... страшно интересно, иными словами.



.EXE: Хочется верить в оба исхода сразу.
Дмитрий Жуков: Верить не надо — просто приходите ближе к релизу — лично проинспектируете. Ждем!

.EXE: Спасибо! А теперь — фотографироваться. И не забудьте топоры, пожалуйста. ◘



www.war-front.com
жанр Традиционная стратегия в реальном времени
платформа PC (Windows 2K/XP)
дата релиза Июнь 2006 г.
разработка Digital Reality (www.digitalreality.hu)
издание CDV (www.cdv.de)



WAR FRONT: TURNING POINT

беседу вел **НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ**

Kharkov бомбили, нам объявили, что началася война

Над Придунайской низменностью распростерт чудесный летний закат. В продолговатых солнечных лучах мирным и радостным выглядит даже окруженный заплесневелыми столетними дубами небольшой замок с готическими потугами. «Digital Reality» накорябано на замковых воротах натужным шрифтом размера 96.

вверху War Front — это прежде всего беллетристика, и при всей продвинутой «физике» самолеты летают ну очень низко.
справа Работая над War Front, дотошные венгры из Digital Reality поверяют «физику» практикой. Earthquake bomb под рукой не оказалось, и они все вместе подбрасывали высоко в воздух артиллерийский снаряд, чтобы посмотреть, как глубоко он уйдет в землю.

МУКИ ТВОРЧЕСТВА

Из-за горизонта стремительно прискакивает всадник на белом коне и начинает долго стучаться в гости рукояткой сувенирного лазерного меча. Из потайной дверки появляется фигура в черном. «Я — Лайош Бозаи, ведущий дизайнер War Front: Turning Point, — раздается свистящий шепот. — А ты кто?» — «Дык, это, интервью, — отвечает опешивший, но не спешивший-ся наездник. — Два месяца скачу из самой Калифорнии, где ваш CDV-продюсер Эльмар Грюненберг наговорил про игру много теплых и хороших...» — «Не знаю никакого Эльмара, и вас не знаю, и вообще...» Из-под ворот просачиваются разноцветные алхимические дымы.

.EXE: Лайош, а чего сразу не открыли? Мы же с миром, мы же про ваш альтернативно-исторический сеттинг хотели поговорить. Очень нам эта feature по нраву. Как додумались? Случайное индивидуальное озарение? Упорный командный мозгоштурм?

Лайош Бозаи (Lajos Bozai): Скорее второе. Решив разрабатывать еще одну RTS на Самую Популярную Тему, долго скребли затылки, пытаясь придумать, как сделать ее непохожей на другие. Мозговали долго — даже гуляш к тарелкам присох! А потом вдруг мне (гм... получается, что все-таки я всему виной) пришла в голову идея (не без щепотки гениальности): разделить листок на две колонки и вписать: справа — то, что мы любим, а слева — то, что терпеть не можем в игровоплощениях Второй мировой.

.EXE: И?

Лайош Бозаи: Оказалось, что мы любим молодцеватость, благородных героев в лихо сдвину-

тых набок касках, подвиги слегонца, «Лили Марлен», военные тайны, замечательное супероружие возмездия вроде «Фау-2» или Me-262 Schwalbe. Schwalbe — это по-алемански swallow...

.EXE: Хе-хе, swallow... А что не любо потомкам Аттилы?
Лайош Бозаи: Всякая мерзость, про которую и вспоминать-то противно: Гитлер, холокост... и... то, что вы, русские, победили.

.EXE: Согласны, Гитлер — редчайшая мразь. Впрочем, не такая уж и редчайшая... И?
Лайош Бозаи: ...и кто-то из ребят сказал: «Но мы же не можем избавиться от Гитлера». А я ответил: «Это почему же?» И все тут же встало на свои места! Мы перенесли покушение (20 июля 1944 г.) в начало войны и убили двух зайцев: гада Гитлера и супероружие. Конечно, Wunderwaffen мы не убили — в Новой Германии (New Germany) после Адиковой кончины становится настолько хорошо, что этнические ученые начинают работать на благо своей родины и как раз создают много-много видов супероружия, в связи с чем Германии удается осуществить операцию Seelowe и захватить Британские острова...



.EXE: Шерингем сбрасывает Сульшеру, и — гол!!! «Бавария» swallows! Извините, мы отвлеклись... «Этнические ученые» — это кто? Галисийцы? Аромуны? Буряты?
Лайош Бозаи *(застенчиво)*: Евреи.

.EXE: Нужно быть конкретнее, Лайош! Видите же, многие не догадываются. Зато мы догадаемся о главном: в детстве все работники Digital Reality любили играть в Command and Conquer: Red Alert. Так? Там ведь тоже убирали Гитлера, обороной Европы руководил добрый прусский вояка, а Советы были настолько злыми, что бомбили Парфенон.
Лайош Бозаи: Безо всякого стыда признаюсь: Red Alert — замечательная игра и наш ориентир. Строительство баз, атаки двадцатью танками — это все оттуда...

ЧАРДАШ — ТАНЕЦ КЛАССИЧЕСКИЙ

.EXE: И что, мы и кристаллики как-бы-тиберия будем харвестерами подбирать?
Лайош Бозаи: Предусмотрено несколько источников дохода: добыча денег из шахт, выжимание их из специальных зданий на карте, которые нужно будет захватывать и удерживать, свой особый способ заработка для каждой стороны, доступный после соответствующего апгрейда (неужели золотые коронки? С них станется, додумались же до «этнических ученых»... — *EXE*), а еще на карте будут попадаться сундучки...

.EXE: Немного постно, товарищ, baratom. А радикальный креатив?

Лайош Бозаи: Наш графический engine Walker 3 позволяет обсчитывать практически неограниченное количество источников освещения... «Фау-2» с вращающимися лампочками вы уже видели на E3, да? Так вот, каждое здание по ночам будет бросать честные динамические блики на окружающий ландшафт — потому что значительную часть времени игрок будет проводить на базе и его пребывание там нужно скрасить... А еще у нас пехота будет прятаться в свежих воронках от разрывов снарядов и бомб! А если взрыв был около водоема, воронка заполнится водой!!

.EXE: Это уже в ГОСТе, Лайош. Хотя бы Орловского прежде спросили... А насколько тривиальны... то есть оригинальны миссии?

Лайош Бозаи: В них будет очень много того, что мы называем cross-links. Если вы выполните дополнительную боевую задачу в одной миссии, то получите преимущества в другой: разрушьте неприятельский аэродром — и следующий бой будет проходить в ясную, солнечную, но совершенно нелетную погоду.

.EXE: У-ху. Четко просматривается здоровый дизайнерский консерватизм. В связи с чем позвольте задать кондовый вопрос о балансе. Атомная бомба есть у всех трех сторон? А иприт?

Лайош Бозаи: Иприт и прочие газы — это однозначно Первая мировая; химического оружия в игре не будет. Бомба будет только у американцев (значит, некоторым «этническим ученым» Новая Германия все-таки встала поперек горла? — *EXE*). Но немцы и большевики также будут обладать супероружием. Намекну, что в первом случае имеется в виду нечто сверхчеловеческое (with superhuman feeling), во втором — что-то огромное, механическое, нескладное (знатные намеки! В первом случае это, несомненно, Зеленые Человечки, а во втором — огромный механический талисман московской Олимпиады! — *EXE*). В целом расклад по войскам простой: Советы — это танковые орды, немцы — ретрохайтек, американцы — хорошие бомбардировщики и Earthquake-бомбы, раскалывающие самые прочные доты.

.EXE: Ваши танки с пятью башнями. Мы не верим, что это реальная разработка. Совсем не верим.

Лайош Бозаи: Зря! Между тем это немного «подретушированный», но выпускавшийся и воевавший тяжелый танк Т-35. Да, у него было пять башен, мы лишь изменили их расположение. Мы назвали наш модифицированный Т-35 Kharkov, в честь известного советского конструктора времен Второй мировой.

.EXE: Очень мило с вашей стороны, несмотря на то что Харьков не человек, а вторая столица Украины, где эти танки производились. Ну да ладно, мало ли клюквы в играх... Кстати, трехбашенный Т-28 и двухбашенный СМК разрабатывал некто Kotin. И все-таки: обведя рамкой двадцать пятибашенных танков...

Лайош Бозаи: ...вы расстроитесь. При всей своей огневой мощи они очень уязвимы для атак с воздуха и артиллерийского огня. Rush не пройдет! Тем более что у большинства юнитов будут альтернативные режимы функционирования.

ROMMEL, ROMMEL, DREIDEL

.EXE: А всесокрушающее вселение игрока в юнит разве не губительно для fair play?

Лайош Бозаи: Не в юнит, а только в неподвижную турель, которых будет не так уж много. Кроме того, во время аркадной интерлюдии вы не сможете контролировать свои войска и даже смотреть на мини-карту. Роммелевское решение отправиться на передовую и забросить общее руководство сражением может дорого обойтись.

.EXE: А среди героев случайно не будет знаменитого фольксмаршала?

Лайош Бозаи: Случайно нет, все герои вымышленные, но при этом они воплощают все мыслимые стереотипы по поводу зла и добра. По трое с каждой стороны, все они играют важную роль в сюжете; продвинутый герой будет использовать куда большее количество пассивных и активных умений, чем традиционный персонифицированный RTS-юнит. Две кампании независимы друг от друга и кончаются безоговорочной победой каждой из сторон (немцев и американцев над большевиками, за которых в кампании не сыграть. — *EXE*), но одни и те же герои будут появляться в обеих. Сначала как играбельные, а затем в качестве неиграбельных персонажей. Или наоборот. Сюжет от этого не пострадает: игроку захочется узнать всю правду, потому что, пройдя только одну кампанию, он ни за что не догадается, кто убил Гитлера.





слева Еще одна сильная сторона мотора Walker — огонь. Вдобавок, горящая хата — дополнительный источник динамического освещения.
в центре Если немцы захватили Британию, то как американские бомбардировщики могли оказаться над тихим среднеевропейским городком?
справа Источники света в War Front понатыканы везде. Чуваки, это ж война! Что за праздничная иллюминация?

.EXE: Разве это сделает не сам игрок?
Лайош Бозаи: Нет, в обеих кампаниях заданием будет не «ликвидировать», а «арестовать». Но выполнить его не удастся, потому что фюрер падет от рук неизвестных.

.EXE: Нацистская междоусобица? The Man In The High Castle начитались? В таком случае — чем вы подпитывались, делая War Front (помимо C&C)?
Лайош Бозаи: Прежде чем сесть за дизайн-документ, мы две недели безвылазно смотрели фильмы о войне. Не кинохронику, а художественные. В основном.

.EXE: Да-да, про Rocketeer и «Индиану» мы уже слышали. Жалко, что вы, похоже, не любите комиксы. А мы так надеялись на оккультный сюжет и Распутина в качестве одного из персонажей...
Лайош Бозаи: От Скуби-Ду слышу!

.EXE: Ах, вот как!! Тогда скажите напоследок, как вы, придунайские ханты-манси (вообще) и Digital Reality (в частности), так насобачились делать смазливые RTS?
Лайош Бозаи: Вкалываем как проклятые — вот и красота... А сверх того еще читаем, слушаем и смотрим умными глазами. Но главное — тщательность. Если вы, играя в D-Day, сподобились развалить собор в Сен-Мер-Эглиз, то видели внутри большое количество свечей. Так вот, даже они расставлены в соответствии с правилами.

.EXE: A La Resistance из той же игры — оно французское или из South Park: Bigger, Longer & Uncut?
Лайош Бозаи: Доброй ночи!

Фигура в черном быстро исчезает в проеме и зло захлопывает дверцу. Всадник вовсю предается раздумьям.



«При всех графических красотах — сбор ресурсов, строительство баз и рамка из зеленой резины — традиционно и просто, как чупа-чупс, многосложно именуемый славянофилами «леденец на палочке». Вкус всем знаком, удивление может вызвать лишь форма и расцветка. Если бы Лайош ее выболтал, боевые валькирии шестого размера, убивающие переходящим в ультразвук Вагнером, или стахановцы с железными конечностями, прокапывающие туннели в тыл врага, были бы нами язвительно откомментированы и осмеяны. Что не было бы хорошо — через год, играя в War Front: Turning Point, уже никто не сказал бы: «О, противотанковый цеппелин!», а только «А, увешанный ракетами дирижапь. Как пóшло... Как банально...»



www.serioussam2.com
жанр Аркадный FPS
платформа PC, Xbox
дата релиза Осень 2005 г.
разработка Croteam (www.croteam.com)
издание 2K Games (www.2kgames.com)
издание в России «1С» (http://games.1c.ru)



SERIOUS SAM 2

беседу вел ФРАГ СИБИРСКИЙ

Простая игра

Serious Sam 2 так хорошо ВЫГЛЯДИТ (на картинках, в роликах, на E3...), что, собственно, знать о нем ничего и не надо. Не забывайте только, что SS2 все еще аркадный шутер, все еще «бюджетная» игра за три четверти цены игры «обычной», что разрабатывает ее маленькая компания из Хорватии. Вот и все. Ребята из Croteam — большие друзья журнала, но, собственно, о чем говорить с такими картинками? Какие цвета! Насыщенность! Движок прямо-таки трещит по швам от разных деструктивных возможностей (там упадет нависшее, тут взорвется заготовленное)...



вверху Главный по музыке, звуку, специалист по дизайну уровней и просто ведущий бета-тестер Croteam Дамиан Мравунац.

ТЕОРИЯ ШУТЕРОВ

Но тут в кадрах очень некстати замелькали автомобили (в Serious Sam!), и по Сети поползли слухи о вживлении в SS2 дропшипов, доисторических животных и, как ни тяжело об этом говорить, NPC... На ковер был немедленно вызван Дамиан Мравунац (Damjan Mravunac), главный по музыке, звуку, специалист по дизайну уровней и просто ведущий бета-тестер Croteam.

.EXE: Здравствуйте, что ли.
Дамиан Мравунац: Привет! А почему такая сдержанность? Мы вас чем-то обидели?

.EXE: Да та ли эта Croteam, которую мы знаем столько лет?! Ведь что нам нужно от Serious Sam 2? — Немногое. Две ноги (бегать и прыгать), две руки (держать оружие, плавать, водить машинки), лайфбар (чтобы было за что бороться), белая футболка с нарисованной бомбочкой и белые кеды. И, конечно, куча-мала врагов, с которыми можно творить разное жестокое. Целевая аудитория на форумах (http://forums.seriouszone.com), похоже, придерживается того же мнения... Но! NPC? Дропшипы? AI? Машинки? Это все правда? Скажите, да считаете ли вы SS2 ПРОСТОЙ игрой?! Конечно, не в смысле «легко проходимой»... Скорее в смысле «игрой, геймплей которой легко можно разложить на простейшие элементы».
Дамиан Мравунац: Ах, вот в чем дело. Только и всего? Всякий, кто играл в Serious Sam, твердо знает: это ВЕСЕЛО. Ради динамики мы жертвовали всем. Поэтому — да, SS — это простая и удалая (может быть, даже лихая) экшен-игра. Но когда мы поняли, что с NPC, машинами, cut-scenes и прочим «Сэм» станет куда более ВЕСЕЛЫМ, лихим, удалым и пр., обратная дорога исчезла. Мы вложили в SS2 бездну разных находок (и те, что вы перечислили, и миллион

других), и все ради того, чтобы игра была, во-первых, еще веселей (удалей?), а во-вторых, еще сильнее затягивала. Да, такое тоже возможно! Все, что, как нам кажется, в игре работает, мы оставили. Все, что не, выбросили за борт (собственно, процесс утилизации не завершен и по сей день). По-моему, получается гениально. Мягко говоря.

.EXE: Хм-м... Нам так просто не угодишь! В наше время, похоже, выделились три основные разновидности шутера. Серьезный FPS (DOOM 3, Half-Life 2, вон еще Prey на E3 показывали), консольный FPS (Halo, Pariah) и аркадный FPS. В последнем поджанре вышли Painkiller (и аддон к нему), FireStarter, Will Rock, первый Serious Sam и Serious Sam: The Second Encounter, а теперь вот будет SS2... Как вы считаете, не исчерпала ли себя идея аркадного шутера? Вы ведь не намерены отходить от формулы «максимум яростного экшена в минимальный промежуток времени»? С одной стороны, только за этим мы в SS2 и идем, с другой — игрока приходится запирать на отдельно стоящей поляне и усердно посыпать ордами непуганых монстров-идиотов... Нет ли усталости?

Дамиан Мравунац: Думаю, вы согласитесь с тем, что в свое время Serious Sam для FPS оказался глотком свежего воздуха (ваш «аркадный FPS» мы практически изобрели). Но Croteam теория шутеров от первого лица мало интересовала раньше и мало интересует сейчас. Мы сделали SS, имея в виду классические аркады (в основном амиговские), в которые нам было так хорошо и весело играть (черт, как я все-таки люблю слово «весело»...). Конечно, технологически мы совершенствуемся, но какой смысл совершенствоваться технологически, если игра скучная, если нам самим это неинтересно? Наш геймплей — именно такой, какой нравится нам, хотя нам всегда казалось, что он должен понравиться и другим игрокам. Судя по рецензиям и отзывам на SS, мы оказались правы.

Я верю, что, следуя жанровым установкам и традициям индустрии, попадешь в тупик гораздо раньше, чем если бы ты разрабатывал игры по собственному рецепту. Если людям по душе Serious Sam, то во второй части, черт возьми, мы дадим им именно Serious Sam! Механику мы не меняли. Несмотря на новую «физику», новый AI, машины и NPC, вы ее легко узнаете. «Максимум яростного экшена в минимальный промежуток времени»? А то!

.EXE: Насколько мы понимаем, в новой игре Сэм скачет по всей галактике. Тут и джунгли, и болота, и заснеженная тундра (кстати, мы ее из окна каждый день наблюдаем), и вулканы, и китайские города, и мегаполисы прямиком из «Стар-Трека»... А что там было про уровень в гигантской траве, где Сэм разъезжает на муравьях и сражается с хищными растениями? Нас обманули?

Дамиан Мравунац: Разумеется! Все это НЕПРАВДА. В SS2 будет сорок восемь уровней канализации. Да-да. Не воротите нос. У нас есть коричневая канализация, зеленая канализация, пахучая канализация, хорватская канализация (самая противная), плохо освещенная канализация... Эх вы, чистоплюи! Дизайн уровней — это главное в Serious Sam. Очень сложно придумать окружение, которое будет хорошо смотреться и вместе с тем отвечать требованиям геймплея (поляна, монстры). На протяжении очень долгого времени мы создавали прототипы уровней, отбраковывали их, искали те, которые будут выглядеть экзотичными и красивыми, но на которых вместе с тем без помех можно будет играть. Вот что осталось: 6 планет, 10 наборов декораций на каждой (мне кажется, это рекорд), которые здорово выглядят и потрясающе играются. Да, и один уровень в канализации. Как без нее?

ЗОМБИ В ЗАГРЕБЕ

.EXE: Животные в SS2. Опишите!

Дамиан Мравунац: Больное место. Мы все еще гоняем детали туда-сюда, кое-что берем в игру, кое-что выбрасываем, и живые звери — большая часть этого «кое-что». Со зверьем мучаемся так, как не мучались даже с машинками. Вкратце: Сэм и враги будут ездить на разных животных; у каждой животины есть собственный атакующий прием (клыки, когти, хвост, а некоторые будут метко плеваться), в результате, геймплей получает внушительную инъекцию непредсказуемости.

.EXE: Какие-нибудь очень необычные способы сэмоизведения? (А точечную систему попаданий вы не добавили? А зомби будут? Кстати, уважаете ли вы старика Ромеро? А когда в Хорватии выходит Land of the Dead?)





слева Хочется немедленно залечь в высокой траве. Но Сэм не ползает на брюхе! Боится, гад, футболку испачкать.
справа Serious Sam 2 «делает» DOOM 3. Обратите внимание на пробивающийся сверху Луч Надежды. Символично?

Дамиан Мравунац: Лишь намекну, чтобы не портить вам удовольствие. В игре появится некий большой парень. Который будет петь. Уже понимаете? Очень плохо петь. Так плохо, что у игрока (не у Сэма!) уши свернутся. В трубочку. Анти-Карузо найден в самой «Кротим». Редкой звуковой силищи и музыкального слуха человек. Будучи коренным аудиоработником, я до сих пор мучаюсь кошмарами.
Мы уже сошлись на том, что «Сэм» — игра простенькая, но удалая. Верно же? Ну и как вы сопряжете этот образ с точечной системой попаданий? Зомби у нас есть, но головы им отстреливать, как у нежно любимого Ромеро, не придется... А Land of the Dead вот-вот пойдет в Загребе. Лично я — в первых рядах.

.EXE: Мы слышали, будут снегоход, мотоцикл и доска для серфинга (а что еще? дельтаплан? катамаран?). Как у этих штуковин с «физикой»? Понятно, что в аркадном шутере «физика» автомобилей интересна в последнюю очередь, но... И — серфятся ли камикадзе?
Дамиан Мравунац: Физика! О, у нас будет ТАКАЯ физика! Можно уничтожить все, что движется (и половину из того, что стоит на месте). Движок потрясающий. Осколки будут летать во всех направлениях, земля — содрогаться при взрывах, планета — раскалываться огромными трещинами, вулканы — извергаться, саранча — сыпаться с небес... Эй-эй, это не записывайте! Ну а насчет таких мелочей, как езда на автомобильчиках, катание на зверьках и полеты на планерах, — все как настоящее, но очень легко управляемое. Камикадзе не серфятся. И даже не серфингуют. Они пытались, но взорвали все доски, так что...

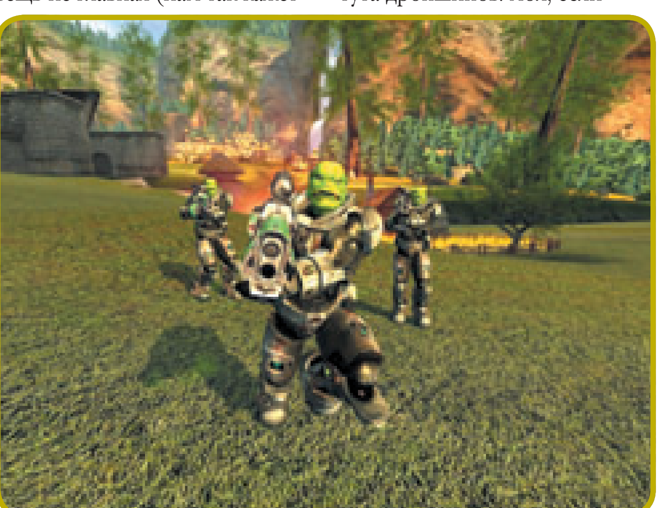
.EXE: Дамиан... Можно ли с серьезным лицом назвать Serious Sam 2 низкобюджетной игрой? SS был фантастически качественным продуктом, сделанным за сравнительно небольшие деньги командой из десяти человек. Бюджет SS2, мы думаем, тоже меркнет по сравнению с бюджетом DOOM 3 или Half-Life 2 (хотя ждут SS2 с не меньшим, если не с большим ажиотажем), но, судя по всему, никаких скидок на «бюджетность» в этот раз не делается... Можно ли считать SS2 блокбастером?
Дамиан Мравунац: Мы живем по следующему принципу: какой бы ни был бюджет, мы выкладываемся на двести, триста процентов. Наверное, поэтому первым двум «Сэмам» и был оказан такой прием. Уверен, что, если бы не ценник на коробке, никто не смог бы сказать, что «Сэм» — «бюджетная» игра. Ну а что касается блокбастерности SS2... Миллион проданных копий? Почему бы и нет. Это приоткрыло бы перед нами кое-какие горизонты. Но пока что мы просто хотим доделать (осенью) эту чертову игру и отправиться в предлинный (зимний) отпуск.

ИЗРЫГАНИЕ В МАЛЬСТРЕМ

.EXE: Оружие в Serious Sam — вещь не главная (нам так кажется). Хотя, без сомнения, второстепенная. Давайте это обсудим? Разумеется, не каждый «ствол» в отдельности — зачем тогда играть... Но после успеха Half-Life 2 все разработчики как заведенные вставляют в свои шутеры вариации на тему «гравитационной пушки» — оружие, которое как бы уже и не оружие, но которое позволяет игроку обращать против врагов элементы уровня...
Дамиан Мравунац: Нет, гравипушки не будет. В старой хорватской поговорке говорится: «Сэм не Гордон, строем не ходит» (шучу). Да и вообще — баловство эти ваши гравипушки. Сэм сможет брать (сам!) определенные объекты и использовать их, чтобы добраться до труднодостижимых кусочков уровня, вскрывать ими секреты или попросту бросаться во врагов. Даже в баскетбол можно будет играть!

.EXE: А как с ответственным вопросом зарождения врагов? Оно, зарождение, не подкачает? Ядовито прошелестел слух о введении в Serious Sam 2 института дропшипов: мол, если сбить такой кораблик, с десантом разбираться не придется... Не слишком ли сложна такая система доставки для аркадного шутера? Или SS2 все-таки метит в «серьезные» игры? Может, у вас и пазлы появятся?
Дамиан Мравунац: Одни враги будут, как и раньше, телепортироваться, другие — приезжать к нам на попутках, третьи — добираться пешком, а некоторые окажутся, пардон, изрыгнуты (простите мой французский) старшими товарищами (и это надо видеть). Дропшипы? Ну да — десятки маленьких корабликов, летающих по уровням и распределяющих врагов. Сделать это просто, но выглядит (особенно в момент крушения) очень красиво.





слева Боссы из японской мегаломанги наверняка почувствуют себя в SS2 как дома. Но на этом месте когда-то стояли пирамиды!
справа Примета интергалактической игры — зеленолицые человечки в костюмах из Halo 2.

Будут, гм, и пазлы. Но благодаря самоотверженной работе дизайнеров решить такую «головоломку» сможет и годовалый ребенок.

.EXE: И все равно нас смущают NPC... Как мы будем контактировать с ними? Сможет ли Сэм управлять их действиями? Что случится с NPC при кооперативной игре — исчезнут или будут сражаться бок о бок с игроками? Будут ли многоместные средства передвижения?
Дамиан Мравунац: Эээ... Если бы Сэм мог ими управлять, они уже не были бы non-playable, правда же? Мы наделили ребят интеллектом и паттернами поведения. Их задача — всячески помогать Сэму: подавать ему оружие и медикаменты, прикрывать с турелей...
И — моделям многоместных транспортных средств быть! С обалденными текстурами! Пальчики оближете.

ПАРА СЛОВ

.EXE: Cut-scenes? Мыльная опера? Уважаем! Назовите людей, которые, так сказать, разжигают огонь при помощи пары сухих слов?
Дамиан Мравунац: Нас четверо, зовемся «сценарной группой». Я и еще трое парней. В Голливуде мы известны как Фантастическая Четверка, моя сверхспособность — становиться невидимым, и у нас уже есть заказ на сценарии седьмой, восьмой и девятой частей «Звездных войн»...
Нет, правда, cut-scenes замечательные. Полтора часа самого странного юмора, не виданного прежде в компьютерных и видеоиграх. История эпическая. Сэм должен собрать пять частей Медальона, который позволит ему победить коварного Ментала, и... погодите, дальше самое интересное! Не хотите? Точно? Ну ладно, дурацкая сюжетная линия — всего лишь повод, оправдание. Мы взяли самые нелепые идеи, перемешали их, добавили референций из современного кино и вообще массовой культуры, еще раз перемешали, и в результате получилось... нечто.

.EXE: А еще это сладкое слово — «паэур-апы»... Правда ли, что один из бонусов позволяет Сэму хватать больших врагов и сбивать ими врагов маленьких, точно кегли в кегельбане?
Дамиан Мравунац: Каждый день я слышу о новом потрясающем пауэр-апе, который обязательно появится в SS2 и позволит Сэму расправляться с врагами небывало жуткими способами... Ребята, есть такая хорошая вещь — пуля.
По правде говоря, мы до сих пор не очень уверены, что войдет в игру; с такими вещами надо работать очень осторожно. Баланс! Мы, в отличие от разработчиков Half-Life 2, хотим, чтобы в игре была сложность. Пауэр-апы, которые кажутся слишком мощными, беспощадно выбрасываем. Сегодня вот приняли в последнем чтении Serious Strength — он позволит Сэму брать на грудь объекты в десять раз тяжелее его, поднимать их над головой, и... Впрочем, еще посмотрим.

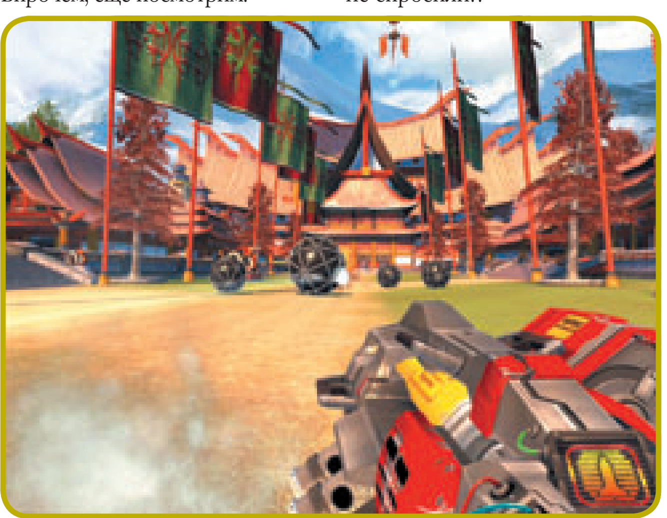
.EXE: Последнее, что нас волнует в SS2 (во всех смыслах), — AI. Кажется, речь шла о каких-то стратегических гениях среди врагов? О том, что враги будут сбиваться в стаи, и, если устранить вожака, все остальные участники стаи (которые и без того не Эйнштейны) резко сдадут в плане умственных способностей?
Дамиан Мравунац: Умные враги плохо вписываются в схему SS-геймплея, не так ли? AI слегка улучшен по сравнению с первой частью — но не настолько, чтобы это стало заметным. В основном подправили навигацию. Опять же, баланс... Очень не хочется, чтобы кто-нибудь из врагов стал слишком умным, отправился путешествовать и ненароком забрел в другую игру...

.EXE: Спасибо, Дамиан! И за ответы, и за приятную компанию. Надеемся, что SS2 будет пользоваться таким же успехом у них, как и у нас. Желаем вам...
Дамиан Мравунац: Постойте-ка! А почему про звук ни слова не спросили?!

.EXE: Виноваты-с. Звук-то хоть будет?
Дамиан Мравунац: Будет лучшим! Свыше двух с половиной часов музыки, которую сочинил... я. (И четыре часа, если считать музыку (мою) cut-scenes.) Разные звуковые схемы для каждого врага (то есть одно и то же действие будет сопровождаться разными звуками. До четырнадцати звуков на действие!). К двум музыкальным стилям из первого SS (спокойный и боевой) мы добавили третий — так сказать, хичкоковский. Играет, когда что-нибудь плохое намеревается случиться, но еще не случилось... Поддержка Dolby Digital 5.1 на PC и Xbox. Вот.

.EXE: Интересно, с каких это пор музыку измеряют часами?..





слева Игроки постарше вспомнят плеяду игр на движке Duke Nukem 3D, спекулировавшую на восточных единоборствах. Похоже, правда? Но тут, как видите, налицо определенный bullet time... Который в SS2 называют «диско-пауэр-апом».
справа Боулинг для... души?



www.diver3d.ru
ЖАНР **Авантюрный симулятор аквалангиста**
ПЛАТФОРМА **PC (Windows 98/ME/2K/XP)**
ДАТА РЕЛИЗА **4 квартал 2005 г.**
РАЗРАБОТКА **«Биарт» (www.biart.ru)**
ИЗДАНИЕ **Издатель не объявлен**



DIVER: DEEP WATER ADVENTURES

ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ

Тайны океана



вверху Знакомьтесь, Константин Попов — главный ныряльщик с еще не построенного судна Diver: Deep Water Adventures.
справа На катере так хорошо, что отправляться под воду не хочется. Разрешите нам просто лежать в шезлонге на корме и любоваться закатом! Разработчики обещают подумать.

Мировой океан, колыбель ж., покрывает больше семидесяти процентов поверхности нашей пл., однако разработчики компьютерных игр, что твои кроты, упорно продолжают ползать по оставшимся тридцати! Лишь некоторые отваживаются отправиться в открытое море, и только самые смелые готовы в буквальном смысле пойти на дно!! Есть ли геймплей на глубине ста метров?!
Мы посетили неоперившихся авторов Diver: Deep Water Adventures, чтобы проверить это лично.

СОН ИХТИАНДРА

Симулятор аквалангиста? Гениальная идея! Интерактивный скринсейвер, программа для психологической разгрузки после очередного совещания, бессмысленного и беспощадного, глубоководный триллер с конкретной музыкой всплывающих пузырей воздуха в качестве саундтрека, средство продержаться между двумя летними отпусками или возможность попробовать себя в роли, недоступной в реальной жизни по состоянию здоровья, — для кого что. Не знаю, как вы, а я с детства обожаю плавать под водой и, если в пределах видимости оказывается водоем чуть глубже и немного прозрачнее лужи, под неумные шуточки ничего не понимающих «шашлыков» отправляюсь «нырять», вооружившись трубкой-и-маской.

С КИ на тему куда сложнее. Главной игрой ниже уровня моря является, конечно, электронно-бытовой прибор «Электроника ИМ-03», известный под кодовым названием «Тайны океана». Игра стоила 25 руб., продавалась в магазине «Электроника» на Ленинском пр. или в Зеленограде и была в одно время страшным дефицитом. Дозвониться в магазин было невозможно, да и денег «на эту побрякушку» родители не давали, поэтому мы просто садились в автобус #400 и катили в магазин в робкой надежде, что на «побрякушку» можно будет хотя бы полюбоваться через стекло прилавка. Игры, как обычно, не было.

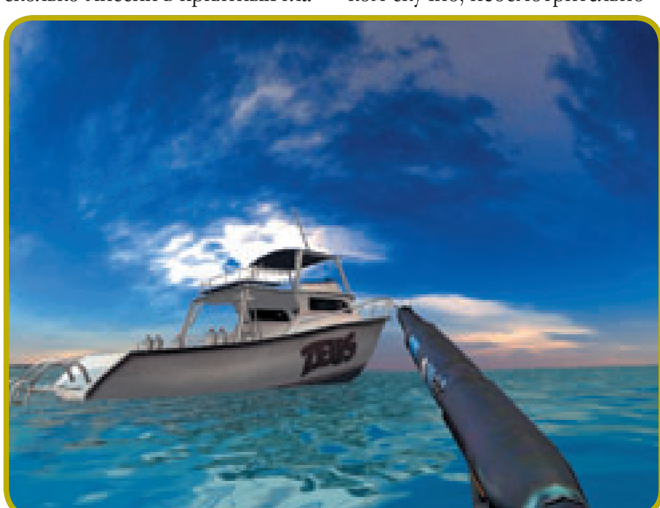
С тех славных пор минуло немало лет, научно-технический прогресс сделал несколько неуверенных шагов вперед и произвел на свет две игры из серии с говорящим названием EverBlue для PS2, нечто стратегическое для PC на немецком языке (перед погружением приходилось полчаса двигать ползунки и нажимать кнопки с

надписями на вражеском языке), пару детских «побрякушек» и даже один скринсейвер — в общем, ничего монументального, ничего для потомков.

СЕМЬДЕСЯТ ТРЕТИЙ

В московской студии «Биарт» тоже сначала не собирались совершать подвиг. То, что первая игра будет про дайвинг, ребята решили почти сразу, — у руководителя студии и главного программиста большой опыт погружений, оба объездили полмира (ну хорошо, четверть) в поисках самых красивых дайв-спотов и «вреков». Эффектный трехмерный движок, несколько миссий в приятных глазу местах, десяток-другой юрких рыбомоделей — что еще нужно для дебютного проекта?

Увы, принцип разумной достаточности в очередной раз дал сбой, и фантазия потащила разработчиков на глубину. Дайверы со стажем, авторы принесли с собой в игру компенсаторы плавучести, регуляторы, грузовые пояса, компрессоры, декомпрессионную камеру и бессчетное количество лицензионных трубок, масок, ласт и гидрокостюмов именитых производителей. Затем им показалось, что просто плавать под водой, любоваться инопланетными ландшафтами, периодически посматривая на воздушно-интегрированный компьютер типа «Смарт-Ком», — недостаточно. И они решили накормить Diver биологически активной стратегической добавкой. Так появился «геоскейп» в лучших традициях UFO, с непременной сменой дня и ночи (Ночные погружения! Побег от морской полиции!), два главных героя на выбор — девушка и (догадайтесь-ка... правильно!) молодой человек, деньги, магазины, портовые бары и скромных размеров океанская яхта, со страшной силой жрущая солярку и норовящая быть покалеченной в первый же шторм. Отлитая в железобетоне последовательность миссий? Слишком скучно, неосмотрительно решили в «Биарте» и добавили к пятнадцати обязательным «сюжетным» заданиям еще десять «вреков» (надеюсь, вы понимаете, что речь идет о затонувших кораблях) и... произвольное количество случайно генерируемых миссий с уникальным, можно сказать, подводным рельефом. Ныряй — не хочу. Зачем нырять?



ОПУСТИТЬ ПЕРИСКОП!

Во-первых, это очень красиво. Не знаю, чем в «Биарте» накачали свой графический движок, но этот монстр способен произвести на свет вполне убедительную подводную картинку. Только посмотрите на эту игру света и тени на покрытых водо-

рослями валунах, ржавых бортах немецких подводных лодок, на пластику электрического ската, убийственную грацию домовой акулы или блики света на морских волнах по эту сторону поверхности. Браво! Открывающийся с яхты вид на море, волны и предзакатное небо ясно дает понять: программистам «Акеллы» придется здорово напрячься, чтобы удержать Марианскую впадину. Хорошо так, что погружаться не хочется, — несомненный терапевтический эффект уже достигнут. Константин Попов, руководитель проекта, замечает, что я не первый такой пациент — многие просят лечащего врача разрешить пешие прогулки по палубе без всякой цели. Разработчики пока думают. Под водой нас ждут косые лучи света в голубой толще, ползучие водоросли, разноцветные кораллы и сложнейшим алгоритмом управляемые стаи рыбех, наблюдать за которыми одно удовольствие.

Впрочем, подводное путешествие не всегда бывает столь беззаботным. Нас ждут и сложные глубоководные погружения, непременное азотное опьянение в случае неправильного всплытия, ядовитые и хищные рыбы, молчаливые и смертельные мины, запутанные лабиринты подводных пещер и таящие опасность отсеки затонувших кораблей.

Г-н Попов, большой поклонник «японских психологических игротриллеров» вроде Silent Hill, намерен нагнать на игроков страху. Никакой музыки за кадром — только собственное дыхание, журчание пузырей воздуха, указывающих путь к далекому солнцу, гулкие вздохи старого корабельного железа — и... вы видели человека в нацистской форме? Там, в отсеке подводной лодки? Он неожиданно обернулся и посмотрел мне прямо в глаза... Да, да... это всего лишь галлюцинации.





слева Водоросли у «Биарта» получаются недурные, а вот всю красоту коралловых рифов современные видеокарты и процессоры передать пока не в состоянии.
справа Узкие коридоры старых подлодок — не самое безопасное место для погружений. Но именно здесь можно отыскать что-нибудь очень-очень интересное...

АТТРАКЦИОН ПОДВОДНЫХ РАЗВЛЕЧЕНИЙ

Разумеется, авторы полны желания сделать каждое наше погружение особенным и выдумывают всевозможные развлечения: сбор каких-то крайне важных для сюжета кристаллов, фото- и видеосъемка, поиск сокровищ, полные опасностей вылазки в труднодоступном для погружения районе, красивейшие дайв-споты мира (Саргассово море, Багамы), самые настоящие, по книгам смоделированные «вреки»... Кроме того, на определенном витке остросюжетной линии придется столкнуться с «черными дайверами», крайне недружелюбными субъектами с ружьями для подводной охоты наперевес. А последние две миссии и вовсе пройдут на территории неосмотрительно утонувшей Атлантиды, но об этом никому не говорите — большая тайна.

Заработанные на заданиях деньги наши герои тратят на топливо для яхты, ремонт и всевозможное оборудование. Дайверские магазины буквально ломятся от снаряжения, и разработчики делают все возможное, чтобы заставить нас страстно хотеть очередную лебедку (ах, с ней так удобно поднимать со дна обросшие кораллами останки японских истребителей!), новый гидрокостюм или ружье для подводной охоты. Минутку, ружье?! Неужели Diver метит в неугодный «зеленым» банальный подводный шутер? Не беспокойтесь, ни одна невинная рыбина в игре не пострадает — если, конечно, сюжетом не предначертано слегка уменьшить популяцию особенно вредных тварей, откусивших ногу туземному мальцу. В основном страшное оружие пригодится для отстрела «черных дайверов», извечных врагов человечества.

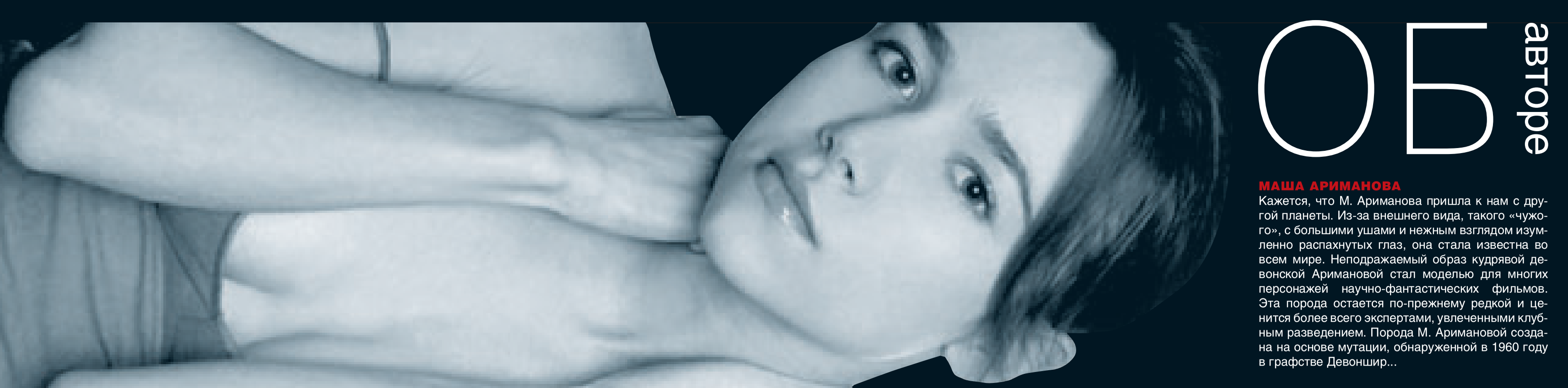
Итак, свободный геймплей, пьяная болтовня в баре (а вдруг не врет — может быть, сплаваем и проверим?), товарно-денежные отношения и фетишистские РПГ-элементы — этого вполне достаточно, чтобы из любой игры сделать конфетку — будь то симулятор дайвера или гонки на полноприводных джипах (помните не оцененный нашими гуру Evo 4x4, за которым я просидел неделю безвылазно?). При одном условии: под водой не должно быть скучно.

Diver на полных парах приближается к альфа-версии, но пока не готов показывать геймплей, а художники-оформители все еще трудятся над анимациями для аквалангистов. Под остовом баркаса прячутся ядовитые крылатки, в двух метрах над ним молотят по воде ногами туристы из Хургады, которым никто не расскажет о мучительной смерти через десять минут после укуса. Впрочем, среди настоящих дайверов Хургада — это моветон. Хургады в Diver не будет.

«Сценарист предлагал мне добавить русалок, но я отказался, — сообщает Константин Попов (на столе около ноутбука лежит толстенная книга «Крупнейшие кораблекрушения мира»). — В природе и так хватает ужасных существ...»

БЛОУ-АП

маша ариманова



ОБ авторе

МАША АРИМАНОВА
Кажется, что М. Ариманова пришла к нам с другой планеты. Из-за внешнего вида, такого «чужого», с большими ушами и нежным взглядом изумленно распахнутых глаз, она стала известна во всем мире. Неподражаемый образ кудрявой девонской Аримановой стал моделью для многих персонажей научно-фантастических фильмов. Эта порода остается по-прежнему редкой и ценится более всего экспертами, увлеченными клубным разведением. Порода М. Аримановой создана на основе мутации, обнаруженной в 1960 году в графстве Девоншир...

Линия, точка, краска

Сначала все рисуют кошечек. Это нормально. Если Интернет был создан для того, чтобы люди могли обмениваться фотографиями кошек, то Graffiti Kingdom (GK, она же Rakugaki Okoku 2: Mao Shiro no Tatakai, она же Magic Pengel 2) — для того, чтобы рисовать очаровательных созданий с лапками, усиками, хвостиком и трогательным белым пятнышком... Вне всякого сомнения.

НЕАМЕРИКАНСКОЕ ГРАФФИТИ

Потом приходит пора туров и ангелов, рыцарей и драконов, летающих тарелочек, динозавриков, кроликов, коровок, всадников, гладиаторов, боевых роботов, кентавров, гоночных автомобилей, пушечек, баскетболистов, полицейских, зомби, осьминогов, дирижаблей, боевых букв, боевых цифр и боевых знаков препинания, облаков, тортов, островов и всего остального, что можно создать при помощи точки, линии, краски и инструментов для конвертации всего этого добра в полигоны. Кстати, я говорила, что кошечки могут быть огнедышащими?

Английская версия GK только что вышла на Sony PlayStation 2. Разработала игру японская студия Garakuta (www.garakuta-studio.com), это сиквел Magic Pengel: The Quest for Color (слегка модифицированный движок, чуть усовершенствованная система рисования, но общая схема та же), родившейся в 2003 году. Выглядит игра так, что ее постыдилась бы и первая PlayStation, и Nintendo 64: она условно трехмерная. Здесь не существует плавных кривых — слишком мало полигонов, а текстуры номинальны. Все это — плата за то, что в Graffiti Kingdom ты можешь лепить покемонов как тебе вздумается, по своему, а равно и по любому другому образу и подобию, что в свободе самовыражения тебя поначалу ограничивают очки опыта, а потом — только твоя фантазия.

Структурно GK — типичная японская РПГ-аркада с простенькими уровнями, врагами, из которых выпадают монетки и коллекционные карточки с покемонами, и боссами, каждый из которых аккуратно изображен на коробке. Точнее, была бы типичной, если

Рисуя собачку, не забывайте про колесики!

бы не графический редактор, который в кои-то веки является не бесплатным приложением для любителей скинов и модов, а собственно GK-сердцем. На веселых зелененьких уровнях Graffiti Kingdom игроки проводят минуты, в темной мастерской художника — часы, дни, месяцы и, если судить по первой части, годы. Творчески используя аналоговый геймпад, там можно рисовать формы, конвертировать эти формы в полигоны, раскрашивать, подгонять под себя, прикручивать к этой исходной форме («туловищу») новые формочки, поменьше («ножки», «ручки»), оживлять их (игра умеет анимировать даже такие вещи, которые вам, если честно, не очень-то хочется видеть анимированными)...

Изготовленную креатуру выгуливаем на тестовом полигоне и смотрим, как она (он, оно) шевелится, какие атаки и под каким углом можно «повесить» на ту или иную конечность (ногу, щупальце, рудиментарный отросток). В GK есть сюжет, тонкостей которого я не уловила (принц Пиксель спасает королевство), есть герой, который может превращаться в любое из нарисованных нами существ (или же копировать любое из созданий, нарисованных разработчиками), поэтому созданное шаловливой ручонкой оскорбление природы (смачный плевок в лицо Чарльза Дарвина) сразу же попадает на серию боевых арен, где выясняет отношения с демонами, сиамскими близнецами, растениями (которые прыгают и пытаются задушить оскорбление корешками) и подарочными комплектами «летающий соусник и с ним три астронавта».

Разработчики-то пользовались ровно тем же редактором и фантазия у них... Далее оскорблению (у-у, горе ты мое! Хорошенькое. Особенно горжусь вон той аэродинамической загогулиной) придется сойтись с боссами, ну а потом, конечно же, в отчаянном покемоньем бою с оскорблением, созданным больным воображением другой владелицы (или владельца. Что, впрочем, в игре, предназначенной для рисования кошечек, маловероятно) PlayStation 2.

ПОРТРЕТ ЖИЗНЕННОЙ ФОРМЫ В ЮНОСТИ

Дуэли ведутся по самым разным правилам (двое на двое, команда на команду) и доставляют ничуть не меньшее, если не большее, удовольствие, чем упоенное, с высунутым языком, полночное рисование очередного пряничного человечка с лавкрафтовским пучком щупальцев. Зрелище совершенно сюрреалистическое, душераздирающее и вместе с тем завораживающее. Если бы по телевидению транслировался рестлинг среди амеб, он вот именно так и выглядел бы.

Пока у принца Пикселя мало опыта, все ограничивается туловищами и лапками. С игровым ростом становятся доступными такие восхитительные с точки зрения прикладной биологии конструкторские элементы, как хвосты, крылья и, вы не поверите, колесики. Собачку на колесиках? Да легко! Ну а с крылышками, с крылышками-то наше оскорбление заживет принципиально новой жизнью! Воздушной!

...И многие другие части тела. Чтобы играть в Graffiti Kingdom, вовсе не обязательно уметь рисовать (я, например, не умею) — так даже веселее, покемоны получаются совершенно непредсказуемыми. Но если ты рисовать умеешь (или хотя бы обладаешь феноменальным упорством), то просто обязан (Сашенька Каныгин, ау!) создавать удивительно красивые вещи, которые без всякой натяжки можно называть произведениями искусства, даже если они напрыгивают сверху, подсекают снизу, бьют правым прямым и левым боковым и вообще ведут себя как взбесившиеся циркулярные пилы. В количестве деталей нас никто не ограничивает.

Колесики колесиками, крылышки крылышками, но на самом деле главное в GK не остроумная биологическая основа. Это игра, настраиваемая игроком под себя, — причем в гораздо большей степени, нежели гоночные аркады, где можно намалевать граффити на борту, или драка, где дозволено строить бойцов по образцу полицейского фоторобота. Любой скриншот из Graffiti Kingdom — твоя роспись, твоя индивидуальность, твой творческий полет и твоя бессонница, воплощенные в виде разноцветного плюшевого медведя с убийственными клыками и когтями, или марсианина о трех ногах, или точной копии Твари с глубины в двадцать тысяч фатомов (масштаб два к одному). Все это влияет на геймплей — в той или иной степени, но гораздо приятнее, что с игрой можно общаться на принципиально ином уровне, нежели просто нажатие кнопок, расшатывание рукояток, терзание шифтов. Ты можешь выразить себя (что всегда приятно), и игра будет извиваться вокруг формы твоего самовыражения. Ей, хочешь не хочешь, придется с этой формой мириться.



ВСЕ РИСУЮТ РАДУГУ

Рисование — сравнительно новый способ самовыражения посредством КИ. В квестах (даже в верном «Неверхуде») не было ни одной головоломки на рисование. В ролевых играх (Ultima Underworld, затем Arx Fatalis) рисуем руны, в симуляторах бога (Black & White) прилежно, как в детском саду, выводим кружочки и квадратики, в играх по лицензии «Гарри Поттера»... чертим руны. (В мире комиксов таких людей называют не художниками, а куда более обидно: обводчиками. Если обводчика назвать обводчиком, он полезет драться...) А ведь рисовать можно не только руны и квадратики.

В Graffiti Kingdom мы рисуем (понастоящему рисуем — не обводим! Даром что в руках не мышка, а неподатливый геймпад) персонажей, в недавно вышедшей на Nintendo DS игре Kirby Canvas Curse (KCC), напротив, рисуем декорации. Видите ли, бедный Кирби в этой замечательной аркаде лишился ножек, превратился в беззащитный шарик. Если стучим стилом по шарику, он разгоняется. И надо этот шарик провести через восемь миров по три уровня в каждом. В KCC можно рисовать радугу, — угодив на многоцветную, прихотливо извивающуюся линию, шарик в точности повторяет ее траекторию. Можно рисовать вертикальные стены, дабы не позволять шарику укатиться слишком далеко. Мир платформера меняется под нашим стилом. Сколько раз вы мечтали пририсовать еще одну платформу в «Марио»? зачеркнуть пропасть? добавить лестнице ступеньку? превратить крутой склон в пологий? небрежным штрихом проложить перед собой траншею? Стило — замечательный тонкий инструмент, и в KCC нужно уже не только терпение, но и глазомер, и твердая рука...









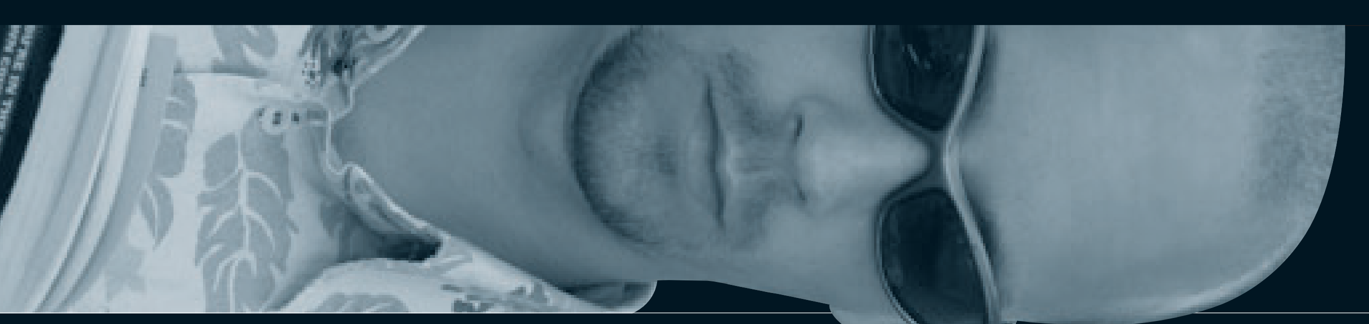
первая иллюстрация **Наркоманская собачка не выдающееся авторское произведение, бросающее вызов современному уродскому обществу, а часть стандартного набора игры. Собирайте коллекционные карточки с покемонами! На них и не такое увидите. (Здесь и далее иллюстрации из Graffiti Kingdom.)**
вторая **Психоделическая утка — это уже ближе к истине. Добавьте способность метать огненные шары и вытягивающееся из невинной уточки щупальце со стратегически верно размещенной клешней... В поисках идей для GK можно обратиться к фильму «Нечто» Джона Карпентера.**
третья **Для такой игры, как Graffiti Kingdom, боссы (а это они) возмутительно человекоподобны. Где хотя бы самый завалящий ктулху?**
четвертая **...Вот разве что всякий уважающий себя пришелец ни за что не примерил бы эту дурацкую пачку.**
пятая **Пропеллер на шапочке придает наркоманской собачке стремительность и мобильность.**

А помните Experimental Gameplay Project, опробовавший, кажется, все возможные формы взаимодействия с происходящим на экране (равно как и все формы того, что может на этом экране происходить)? Там была одна игра на рисование. Своего рода вариация на тему SimCity. С помощью двух-трех лихих росчерков мы делали крышу, стены, окна, двери... Получалась или хилая лачужка, или роскошный особняк. Тоже вариант развития.

Что будет, если объединить идеи серии Magic Pengel и Kirby Canvas Curse, позволить игроку рисовать и героев, и окружающий мир? Да еще вручить ему стило, да еще предоставить дополнительный экранчик специально для рисования... Graffiti Kingdom обязательно портируют на DS, у Kirby Canvas Curse появится сиквел, но это ведь только начало. Такие игры апеллируют к самому древнему, самому тайному инстинкту игрока: коснуться экрана, что-то изменить на нем своим прикосновением. Сколько раз вам хотелось закрыть ладонью летящий в голову героя файербол? Вместе с тем они позволяют игроку создать что-то уникальное, сделать каждое прохождение непохожим на другое не только количественно (число шагов, прыжков, ударов), но и качественно. Умело нарисованная радуга может изменить мир. Щупальце в бою никогда не окажется лишним. Может быть, рисование — это слишком сложно, может быть, оно не для всех, может быть, требует слишком больших временных затрат, чтобы его можно было вставлять в игры сплошь и рядом... Но если в вашей игре можно рисовать — она, черт меня возьми, будет оригинальной. А вы знаете еще хоть один столь же твердый критерий оригинальности?

ОСОБОЕ МНЕНИЕ

олег хажинский



Об авторе

ОЛЕГ МИХАЙЛОВИЧ ХАЖИНСКИЙ
В рамках программы «одна жизнь — одна игра» автор собирался на полном серьезе принять Battlefield 2-постриг, но не прошел по объему оперативной памяти. Вы не помните, у него DDR или SIMM? Как же не хочется лезть под стол...

Дети оттепели

В отсутствие определяющей роли Blizzard в целом и StarCraft 2 в частности многочисленные последователи не знают, что делать с жанром дальше. Запахло весной. Разработчики вздохнули свободнее и начали робко оглядываться по сторонам. В следующем году мы получим несколько выдающихся RTS — это еще не поколение, но вполне себе волна, приближение которой трудно не заметить.

ЛИСТАЯ ПРОСПЕКТЫ

Гонка RTS-вооружений в самом разгаре. Технологии, едва опробованные в 3D-шутерах, сегодня без промедления экспортируются в RTS новой волны. Еще чуть-чуть — и стратегии будут более требовательны к потенции вашего ПК, чем FPS. Художники соревнуются в объеме напрасно проделанной работы — их старания, скорее всего, останутся незамеченными на привычной для RTS-игрока дистанции. «Черный ястреб» в Joint Task Force (Mithis Games) смоделирован до мельчайших подробностей: внутри можно разглядеть членов экипажа, на стеклах — пыль, из выхлопных рвется дым. Пулеметчик на танке послушно прячется в бронированном чреве машины и аккуратно закрывает за собой люк — без всякого напоминания со стороны.

Ваши юниты еще не овладели искусством гуттаперчевого танца в стиле «рэгдол»? Выбросите свою RTS на помойку. Здания рушатся по-старинке, демонстрируя домашние заготовки? Доисторическая эпоха. RTS новой школы предлагают кристально честную «физику» всего и вся: нет больше трехмерного ландшафта, стоящих на нем зданий и бегающих юнитов, есть сотни, тысячи, десятки тысяч объектов на экране, находящихся в постоянном динамическом взаимодействии. Обломки сооружений, строительный мусор, металл и плоть под управлением физического движка генерируют сотни шекспировских микротрагедий в секунду. Это надо видеть. И мы это увидим.

Рассвет новой RTS-эры начался, пожалуй, с «В тылу врага» — именно там танк столь убедительно превращал в развалины архитектуру очередного уровня, прокладывая новые магистрали сквозь изгороди прямо по деревенским огородам. И это было только начало (кстати, ждем продолжения). Ближе к концу года должна появиться Age of Empires 3 (Ensemble Studios/Microsoft). Картинки и кадры кинохроники, привезенные коллегами с E3, заставляют задуматься: а не ошиблись ли издатели годом выпуска? Может быть, конец 2006 или даже 2007 года? Парусники, деревья и домики выглядят

Еще один год без Blizzard RTS — какой он?

так вкусно, что их хочется немедленно выпить. Ни за что не верится, что эту красоту можно повернуть на любой угол простым движением мыши, а артиллерийский расчет сможет вот так, играючи, разобрать многоэтажное здание по кирпичикам. Взяв движок Age of Mythology, в Ensemble оставили только каркас, поменяв все остальное. Полученное действительно выглядит новой игрой — впервые за всю историю сериала.

Паршивая WW2-овца нашей экспозиции, феноменальный Company of Heroes (THQ/Relic), на сегодня абсолютный лидер по количеству высоких технологий на квадратный см RTS-экрана. Это не игра, а выставка достижений игрового хозяйства. Разработчик Homeworld и Warhammer 40.000: Dawn of War, компания Relic на этот раз зашла слишком далеко — ее RTS по сумме визуальных достоинств обгоняет большинство современных 3D-шутеров. Это будет сверхдинамичный тактический блокбастер с упрощенной экономической системой а-ля Dawn of War на принципиально новом графическом моторе Essence при поддержке физического движка Havoc 3.0. Те графические изыски, что войдут в моду в следующем году, уже есть в игре. К примеру, «локализованное динамическое освещение»: солдата (назовем его по старинке юнитом) ставят в комнату с вращающимся дискошаром и включают сорок разноцветных источников света, — по лицу, гимнастерке, каске и автомату ползут цветные пятна. Теперь представьте, что взвод пехоты участвует в ночной перестрелке с применением трассирующих. Какой компьютер нужен, чтобы показать эту картину в динамике? Явно не тот, с помощью которого я в данный момент набираю эти строки. В Dawn of War, обласканной за разнообразие анимаций, их было всего 150. В Company of Heroes персонажи освоят свыше 700 различных движений, которые, повинуясь специально разработанному «animation brain», смогут самостоятельно выбирать, исходя из текущей ситуации. Поведение наших бойцов будет зависеть от поверхности у них под ногами, от оружия или предметов, которые они в данный момент несут, от ситуации на поле боя и даже от собственного физического состояния. Что в результате? Finally, фрагмент голливудского кинофильма «про Вторую мировую», снятый с вертолета.

При достаточном увеличении мы сможем наблюдать форму (которая будет пачкаться, рваться и обгорать в бою), выражение лиц и даже следить за движениями губ! Ради всего святого, зачем? На всякий случай, отвечают авторы. Во-первых, в Company of Heroes будет немало роликов на движке и плавный переход от «разговоров» к «действию». Во-вторых, вместе с игрой нам будет предложен редактор для сборки собственных короткометражек — таким образом в Relic рассчитывают привлечь народ к созданию machinima. В-третьих, и мы помним это по опыту Dawn of War, хороший уровень детализации никогда не помешает — если с интерфейсом управления все в порядке и смотреть есть на что.

ТЫСЯЧА И ОДНА НОЧЬ ПРОТИВ КОДА ДА ВИНЧИ

Бывший соратник Сида Мейера Брайан Рейнольдс и его дрессированные «Большие огромные игры» делают ставку на сюжетные декорации и глубину геймплея. Эти ребята собираются отправить умный сериал Rise of Nations в плавание прочь из уютной исторической бухты (его место в Microsoft-линейке теперь занимает обновленная Age of Empires) к скалистым утесам «стимпанка»: в новой игре Rise of Nations: Rise of Legends условные итальянцы, последователи да Винчи, будут бить условных арабов из «Тысячи и одной ночи». «Мы хотим разбудить фантазию игроков», — сообщает добродушный здоровяк с эспаньолкой и наголо бритым черепом. Технология ретрофутуризма против магии Востока, гигантские шагающие машины из дерева и латуни против джина из бутылки, духа песков, скорпионов и т.п. Если верить роликам и скриншотам (которым верить нельзя, но очень хочется), новый графический движок Rise of Legends обладает подавляющей визуальной мощью. Может быть, картинка смотрится не

столь завершенной и целостной, как в Age of Empires 3, но эти шагающие машины эпохи Возрождения и фантастической красоты и плотности городская застройка производят впечатление. Rise of Nations — одна из лучших RTS для тех, кто не играет в RTS. Rise of Legends избавится от последнего недостатка прародителя — претензии на историческую достоверность.

ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ: НОВАЯ НАДЕЖДА?

Star Wars Empire at War. От одного названия тянет в сон, однако советую обратить на эту игру особенное внимание. Во-первых, ее разработчики (Petroglyph) родом из Westwood — эти люди делали Dune 2, сериал Command & Conquer и недавний Battle for Middle Earth. Во-вторых, LucasArts, вероятно по недосмотру, забыла уничтожить в дизайн-документах несколько слишком оригинальных идей. К примеру — три уровня геймплея. Empire at War будет существовать одновременно на стратегическом, орбитальном и планетарном этажах. Стратегическая порция игры (думайте о ней как о Total War в космосе и реальном времени) — это сложносочиненный граф космических систем, соединенных торговыми путями, строительство орбитальных баз и кораблей, переброска сил гиперпространственными тропами, великое «стояние на Татуине» и так далее. Оказавшись в одной точке пространства, силы Империи и Повстанцев столкнутся в жаркой космической схватке, которая, по некоторым данным, будет мало отличаться от хорошего морского сражения. Некоторые крупные корабли откажутся перемещаться или будут ползти по волнам вакуума, что твои черепахи, подавляя огневой мощью. Юркие истребители станут крутиться вокруг, намекая на трехмерность происходящего и отстреливая тяжеловесам системы ПВО («зачистил» с одного бока — можно прятаться, как за стеной), силовые щиты (теперь старшие товарищи могут запустить фотонную торпеду), двигательные установки. В это самое время на поверхности планеты будет разворачиваться форменный RTS-массакр — без добычи ресурсов и строительства баз, действие в чистом виде. Интересно, что битвы на поверхности и орбите планеты могут быть связаны: ионные пушки наземного базирования будут вести огонь по кораблям, а полководцы смогут запрашивать бомбардировку с воздуха. И, конечно, никто не отменял способность «Звезды смерти» уничтожать целые планеты на самом интересном месте.

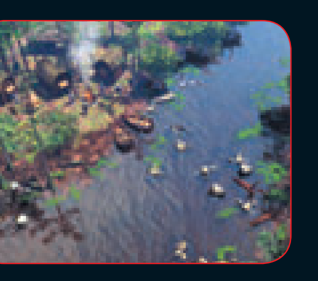
Разработчики по идеологическим соображениям отказываются вовлекать нас в бесконечный круговорот «приобретения и потери» юнитов. Флот и наземные силы будут стоить дорого, строиться долго и переходить из миссии в миссию в полном (уцелевшем) составе. Некоторые самые мощные юниты будут иметь такую ценность, что вы, вероятно, захотите отступить и перегруппировать силы, лишь бы не терять дорогостоящий актив. В отличие от техники, герои будут обладать способностью регенерации: перед самой кончиной они деликатно исчезнут с поля боя, чтобы как ни в чем не бывало появиться в следующей батальной сцене. Господа Дарт Вейдер и Оби-Ван Кеноби уже подтвердили свое участие в игрофильме, премьера которого, кстати, постоянно откладывается, — вот она, жестокая расплата за инновационный дизайн. Последние данные — первый квартал 2006 года.

ТОТАЛЬНОЕ БЕЗУМИЕ

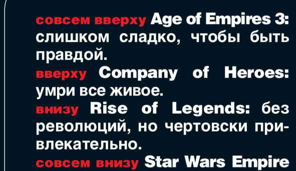
Появляющаяся в Сети информация о Supreme «RTS 2.0» Commander говорит о том, что Крис Тейлор и его Gas Powered Games не выдержали пыток в застенках Dungeon Siege 2 и в полном составе сошли с ума. И это прекрасно.

Supreme Commander демонстрирует графику на уровне Total Annihilation 1997 г.в. (впрочем, еще далеко не вечер), юниты размером в два экрана и волшебное «колесико обозрения», расположенное аккурат между левой и правой мышекнопками. Судя по всему, этот орган управления при игре в SC станет основным: игрок, он же Supreme Commander, с его помощью сможет плавно перемещаться с орбитальных высот, где все его неисчислимые армии всего лишь точки, а строительством и добычей занимаются base commanders, в макрорежим «упор лежа», в котором эпических размеров шагающие мастодонты давят активаторами мелких товарищей.

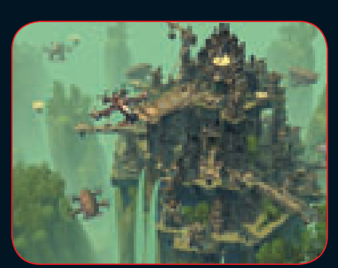
На аналитику (ура!) не хватает журнальной площади. В сухом остатке: в 2005-2006 гг. нас ждут полдюжины RTS-блокбастеров, в которых не будет эльфов и гоблинов, и всего один (но какой!) внебрачный ребенок рядового Райана. Думаю, за это надо выпить. Стоя. Эти игры не пытаются копировать друг друга и очень осторожно расползаются в разные стороны от гигантской воронки, образованной приземлением WarCraft. Много ли времени у них в запасе? Ползи, Форест, ползи...

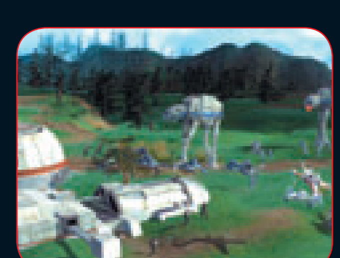






совсем вверху Age of Empires 3: слишком сладко, чтобы быть правдой.
вверху Company of Heroes: умри все живое.
внизу Rise of Legends: без революций, но чертовски привлекательно.
совсем внизу Star Wars Empire at War: бедненько, но чисто.







Голоса:

- Олег Михайлович Хажинский
- Александр «Скар» Вершинин
- Фраг Сибирский
- Николай Третьяков
- Маша Ариманова
- Ашот Ахвердян
- Вениамин Шехтман
- Сергей Думаков
- Александр Каныгин



ТЕ, КТО: РАЙТЕРЫ

Объяснительное

КАК ПОНИМАТЬ

Любезный читатель! Перед тобой очень простой текст (к тому же трагически незаконченный, оборванный на полуслово), по такому случаю ты даже можешь называть его «статья», нам не жалко, пожалуйста. Он зауряден не только традиционным павлинье-снобским содержанием, этими бесконечными «я», «мое», «хочу», «отдай», «сам мурзилка» и «на фуй», столь же банально его появление в этом респектабельном издании, общепризнанно последнем внегалактическом оплоте древнеримской борзописи. А именно: возомнив себе, что на редкость голодное игролето-2005 (дорогой друг, эти строки пишутся 28 июля, когда релизное недоедание достигло форменного, извини, перигея) является достойным информационным поводом, люди, чьи нагловатые голоса вы несгибаемо терпите вот уже десять лет (?!), решили отправиться в лирический, извините, вояж по местам былого счастья, чтобы в расслабленной и, несомненно, ультрафиолетовой обстановке поточить лясы о Тех, Кто. О себе (ну не о вас же, верно?).



Ибо а) сколько ж можно скрытничать, прятать свою глубоко интеллектуальную, по-человечески восхитительную сущность от любимых пролистывателей и б) сколько ж можно писать обо всех этих Терриадамсах, Рэндислугански, Фарукахйерли и Томаххоллах, когда рядом, на расстоянии миллиангстрема, живут и здравствуют подлинные герои вашего времени — я, мы и Олег Михайлович Хажинский-Лично! Милый покупатель, подумай об этом незатейливом, легко объяснимом человеческом желании, почти слабости. И немедленно оправдай его. После чего тут же, не читая прочую вступительную околесицу, принимайся поглощать Наконец-то-Всю-Правду о Кудесниках Пера. Удовольствие — сродни щекотанию у себя за ухом гагачьим перышком номер семь!

КАК ЧИТАТЬ

Чтобы не пропадать добру, вместе с Ними солнечные ванны принимал редакционный диктофон, — поэтому все, что ты, милый потребитель, увидишь ниже, — результат его неказистого, но настырного труда. А вот к поданным в виде вопросов темам, вокруг (и иногда внутри) которых Они являли свое патентованное красноречие, бывалая звукозаписывающая машинка, разумеется, никакого отношения не имеет. Вопросы, на которые Они столь эгоистично отвечали, тоже на Их кристальной совести: заранее вымученные в количестве 155 (!) штук, они были художественно изготовлены в виде плакатов, которые в нужный момент просто возникали перед Их взором.

Только представь себе, о читатель, как Их чувствительные уста сначала перебирают легким шепотом эти яркие эпитеты, эти уместные знаки препинания, этот неприкрытый фимиам и только потом начинают внятно, с нужным тембром и должной громкостью мыслеизлагать на публику... Что, не получается? Хорошо, а если мы скажем, что указанные, как это нынче говорится, постеры с вопросами выносили Ошеломительные Девушки, всякий раз новые и всякий раз Все Более Ошеломительные? Тебя интересует, как они были одеты? — Именно так, как рисует твое воображение, даже самое раскованное, ненаглядный читатель! Делали ли они...? — Еще бы, что за вопрос! А можно ли было...? — Несомненно, само собой разумеется, ты еще спрашиваешь!

Теперь ты понимаешь, в какой обстановке велась запись?! (Внимание: товарищ, встречая на этих плакатиках местоимение «я», не забывай, что это всего лишь распоследняя буква алфавита. И ничего больше.)

Кстати. Поскольку рядовая письменная речь не приспособлена (нерядовая — приспособлена, но тебе лучше об этом не знать. Зубодробительно) к воспроизведению не только сложных чувств, но даже простейших смысловых интонаций, с удовлетворением заявляем, что ни один из Голосов за все время не впадал в театральный транс, пафос или, упаси боже, судьбоносность-эпохальность-значительность. Не было этого, ненаглядный читатель. Знай.

И два слова об отдельных Голосах.

Об Олеге Михайловиче Хажинском. Беловоротничковый, тембрально-интеллигентный, иногда с интонациями большого, шибко умного ребенка, этот Голос бездонно аналитичен, пронизывает до самых глубин, распахивается в очень широком диапазоне, при этом в нем слышны стильно-модные, явно увлекающиеся обертона, в которых особенно чуткое ухо может уловить свистящий шелест сноубордического трения скольжения по покрытому хрустальной корочкой льда краснополянскому снегу, ласковый центральнопроцессорный стрекот мобильного гаджета, столь похожий на свадебный стон цикадосамца, исступленный рык 190-сильного турбонаддувного гипербайка... Да, и это все о нем.

Об Александре «Скаре» Вершинине. Иногда его правильная садово-кольцевая речь пересыпается синкопами, больше присущими настоящим плейбоям, чуть реже ритмико-мелодический строй носит явные мачевидные (мачеслышные?) черты, при этом, что удивительно, мы все равно четко понимаем, что каноническая «краса ногтей» здесь не на самом последнем месте; справедливости ради заметим, что скароговорение творчески подвижно в любое время года (кроме, пожалуй, поздней осени, когда московские птицы отправляются на юг Египта), правда, без заметной тщеславно-профессиональной составляющей, что, вероятно, можно принять за предрасположенность к заплывам по течению в окружении сытых, чистых, приятно пахнущих клубных тусовщиков, никогда не державших в

руках лопаты, хотя это и малая часть нашей субъективной правды. Кстати, этот Голос все еще ломается.

О Фраге Сибирском. Если вы застали Советский Союз (царство ему небесное, мягкое, перинное), то не раз слышали этот Голос: именно так голосили самые даровитые участники Всесоюзных совещаний молодых писателей, когда к ним вдруг подкатывала передвижная радиобудка не менее Всесоюзного радио, — то есть поначалу местечково, пугливо, невозмутимо задумчиво и безбожно тихо, а потом все психологичнее, образнее, детальнее, ярче, напористее и даже чуть громче и веселозло; после двухчасового то академично человеконенавистнического, то скетчево искрящегося монолога труженик эфира остро понимал, что именно так, и не тропом иначе, мог говорить только товарищ Заратустра. Ах, если бы он был членом Народной партии Ирана!..

О Николае Третьякове. Говорит, как стелет: мягко, благорасположенно, увлеченно, захлебывающейся от густоты звуков мэнээсовской скороговоркой, мудро; впрочем, вскоре оппонирующая сторона замечает, что между предложениями жестоким лукичевским молоком вписано балаганное насмешничество, общая философичность устремляется к ницшеанскому нигилизму, эрудиция меняет гусеницы на колесный ход, а потом на воздушную подушку, а метонимичность вкупе с метафоричностью, подстегиваемые аллюзионичностью, способны снять стружку даже с Иуды Искариота; его реплики живут в очень своей системе координат, которая, вполне вероятно, легко сможет пустить корни даже на необитаемом, плохо удобренном острове. Да, и не забудьте о южнорусском «г» и страсти к ирландским пословицам!

О Маше Аримановой. Вы не ошибетесь, если предположите, что за такой Голос можно продать Родину.

Об Ашоте Ахвердяне. Чтобы настроиться на правильную волну, слушая этот тихий, кажущийся неуверенным, на грани срыва, подозрительно сахарный, чувственный Голос, склонный к возмутительным мягкообложечным парадоксам, пожалуйста, вспомните, что классик мировой литературы Лев Толстой, чьи уши не знали ничего, кроме музыки рэгтей, как и наш подзащитный, писал тексты исключительно для музыки рэгтей; имеет ли его душа силу ядерной бомбы? — мы не уверены, но растафарианство — несомненно, мужественное движение.

О Вениамине Шехтмане. Не рискуйте противиться этому Голосу! Только попробуйте сказать что-то ехидное (да хотя бы и нейтральное) поперек или неумное, неуместное вдоль — тут же получите остро отточенным хирургическим словом по и потом полдня будете ходить без. Из чего сделан этот решительный, подвижный, калейдоскопичный Голос? — А из чего сделан меч Руматы Эсторского? Вот-вот, мы тоже не знаем, но ведь это не повод испытывать его ангельское хлопчатобумажное терпение?

О Сергее Думакове. Этот точеный, воздушный, но очень твердый на ощупь, тихий, немного сутулый, похожий на птицу дронт, которую никто никогда не видел, характерным жестом поправляющий очки не-кантовать-Голос всегда знает, о чем говорит, и это знание, несомненно, прочувствовано, выработано, по-мечниковски проверено на себе.

Об Александре Каныгине. Таким мог быть Голос легендарного радиосказочника Николая Владимировича Литвинова, если бы ему было немногим за двадцать и он был урожденным мумий-троллем. Или паном Трулялинским? Или Дядей Степой? Или Чеширским Котом? Или Калле Блумквистом? Выбор за вами, и он очевиден.

ТЕ, КТО
АНКЕТА ПРУСТА*

1. Что такое крайне бедственное положение?
2. Где вы хотели бы жить?
3. Каким вы представляете наивысшее счастье?
4. Проступки, вызывающие у вас наибольшее снисхождение?
5. Что вы считаете верхом позора и унижения?
6. Любимый литературный герой?
7. Любимый исторический персонаж?
8. Любимый игрогерой?
9. Любимый герой в реальной жизни?
10. Самый презираемый вами персонаж из реальной жизни?
11. Любимый художник?
12. Любимый музыкант?
13. Любимый (кино)режиссер?
14. Любимый актер?
15. Какие качества вы особенно цените в мужчине?
16. Какие качества вы особенно цените в женщине?
17. Какие из человеческих добродетелей вам особенно приятны?
18. Какую добродетель вы считаете наиболее переоцененной?
19. Любимое занятие?
20. Кем из известных вам людей вы хотели бы (по)быть?
21. Главная черта вашего характера?
22. Что вы особенно цените в друзьях?
23. Ваш главный недостаток?
24. Какими словами и/или выражениями вы злоупотребляете?
25. Ваша мечта о счастье?
26. Что явилось бы для вас самым большим несчастьем?
27. Каким вам хотелось бы быть?
28. Что вам больше всего не нравится в вашей внешности?
29. Любимый цвет?
30. Любимый цветок?
31. Любимая птица?
32. Любимые писатели?
33. Любимые поэты?
34. Любимые имена?
35. Любимый запах?
36. Что вы больше всего ненавидите?
37. Исторические персонажи, вызывающие у вас презрение?
38. Исторические события, которые вы оцениваете особенно высоко?
39. Способность, которой вам хотелось бы обладать?
40. Как вы хотели бы умереть?
41. О чем вы больше всего жалеете?
42. Где и когда вы были наиболее счастливы?
43. Состояние духа в настоящий момент?
44. Ваш девиз?

* «В викторианскую эпоху в Лондоне появилась новая салонная игра: предлагался некий стандартный список вопросов, на которые надо было в специальный альбом написать ответы — причем непременно правду. Это увлечение быстро охватило всю Европу и на удивление долго не выходило из моды... Наверно, игра была бы давно забыта, если бы ее не прославил Марсель Пруст, ответив на вопросы дважды: первый раз в четырнадцать лет, по просьбе Антуанетты Фор, дочери будущего президента Франции, второй раз — в двадцать. Вопросник получил название «Анкета Пруста», которое сразу перевело его в иной ранг и оградило от снисходительных насмешек потомков» («Французские писатели отвечают на «Анкету Пруста», «Иностранная литература», N4, 2000 г., перевод и вступление И. Кузнецовой).
В далекие советские времена милейшие существа по имени ГОРОДСКИЕ ДЕВЧОНКИ в возрасте от 12-ти до 17-ти обожали подобные вопросники, которые составляли довольно значимую часть их девичьих альбомчиков. Интересно, жива ли эта традиция сейчас...

Другая страна, место последнего глубокого обморока

Фраг Сибирский, помните ли вы, каким был первый плакат, что висел в камере Энди Дюфресна в «Побеге из Шоушенка»? Так и есть: Рита Хейворт (Rita Hayworth), с 1949-го по 55-й год. «Затем ее сменила Мэрлин Монро. Тот самый плакат, где она стоит около решетки сабвея, и теплый воздух развевает ее юбку. Монро продержалась до 1960-го, и когда она была уже почти совсем затёрта, Энди заменил ее на Джейн Мэнсфилд. Джейн была, простите за выражение, соска. Через год или около того ее сменили на английскую актрису, кажется, Хейзел Корт, но я не уверен. В 1966-м, убрав и ее, Энди водрузил на стену Рэкуэл Уэлч...»
Кто они, те кино- (или музыкальные) дивы, что закрывали бы в вашей камере лаз на свободу?

В течение всего монолога в качестве фона звучит композиция The Ostrich группы The Primitives.

ФРАГ СИБИРСКИЙ. Для того чтобы угодить на мой гипотетический постер, актриска должна быть, во-первых, блондиночкой (по мере сил), а во-вторых, отвечать моим строгим внутренним стандартам. То есть быть ростом до 168 см и сниматься стоя на подставочке. Впрочем, может быть, это и никакие не строгие внутренние стандарты, а извращенное чувство юмора...

При таких условиях первую даму, украсившую бы собой стену моей камеры, угадать просто. Конечно же, это Фэй Рэй (Fay Wray). Протоблондиночка, родом из Канады, пять футов три дюйма (160 см), начало тридцатых годов. Ее сексуально преследовали негры-дикари, Кинг-Конг, гигантская ящерица и даже один тираннозавр. С одной стороны это, мягко говоря, странно. С другой — блондиночка же... А вот птеродактиль мисс Рэй хотел, кажется, просто съесть. Очевидно, это был неправильный птеродактиль.

И даже не будь мисс Рэй маленькой блондинкой, я повесил бы постер с ней на стену своей камеры (чтобы скрыть зарождающийся подземный ход) по одной-единственной причине: по крайней мере на постере она НЕ ВОПИТ.

(Умерла мисс Рэй в прошлом году, по случаю ее смерти все огни в Эмпайр-Стейт-Билдинг были потушены на пятнадцать минут.)

Вас интересуют декорации моей камеры конца тридцатых, пятидесятых и шестидесятых годов (ну, это был бы ОЧЕНЬ ДЛИННЫЙ подземный ход. Пять футбольных полей, говорите? Нет, ближе к пятидесяти!)? Старик Хичкок (помните его высказывание о снеге и крови?) послужит неплохим гидом.

Все начинается, конечно, с его британских блондиночек, в частности — с Мэдлин Кэрролл (Madeleine Carroll), Памелы из «Тридцати девяти ступеней» (1935 год) и Эльзы из «Секретного агента» (1936-й, по Сомерсету Моэму, самый недооцененный, на мой взгляд, из ранних фильмов Хичкока). Пять футов пять дюймов (165 см). С 31-го по 40-й год разменяла квинтет супругов. Больше всего в мисс (все-таки мисс!) Кэрролл привлекает некая забавная корректность движений и аккуратность в лицевой мимике (хотя на моем плакатике этого и не видно). Британских блондиночек лучше и чище мисс Кэрролл просто не бывает. Хотя молодой и невинный Хич искал, старался. Мэдлин можно назвать, не побоюсь этих слов, британской Грэйс Келли. Да-да.

В сороковых нам придется отступить от традиций мастера. В то время, когда все нормальные роющие подкопы зэки украшали свои узилища изображениями Ингрид Бергман (178 см! Как они могли?! С учетом этой цифры вглядитесь, пожалуйста, повнимательнее в монументальный кадр «Рик собирается поцеловать Ильзу». На чем, интересно, там стоит Богарт?! Да и эти ужасные щечки...), мне пришлось бы обойтись Вивьен Ли. Пять футов и три с половиной дюйма (161 см). Конечно, Вивьен Ли, мягко говоря, не блондиночка... Но это же Вивьен Ли!

А вот и первая американочка в нашем списке, некая Грэйс Келли. Уж этого-то постера стыдиться нечего. Это вам не Рита Хейворт и даже не Норма Джин. Мисс Келли, 1929 г.р. (Филадельфия, штат Пенсильвания), снялась в «Окне во двор» (1954 год), пять футов семь дюймов... Нет! Не может быть! Тут, должно быть, какая-то ошибка! Только не Грэйс! 170 сантиметров?!!

Гкхм. Товарищи, вынужден сделать ответственное заявление. Планка внутренних стандартов Фрага С. официально поднята со 168 см до 170-ти. Желающие актриски могут обращаться.

Грэйс... Прекрасная, как свежевыпавший снег, и малоподвижная, как очень породистая кошечка. Помните, как она включает лампы в комнате Джеймса Стюарта (кстати, единственный приличный американский актер до Клинта Иствуда)? Ах, ах, ах. При всей моей нелюбви к американским актрисочкам — Абсолютная Блондинка, Абсолютная Хичкоковская Блондинка (что еще лучше). После «Окна» выпуск фильмов и набор блодиночек в них можно было смело прекратить.

Поскольку Голливуд содрогнулся, но все-таки устоял... Эва-Мари Сент (Eva Marie Saint), которой вся тюрьма любовалась в North by Northwest (1959 год), доказывает, что светловолосая жизнь есть и после Грэйс Келли, каким бы маловероятным это ни казалось. 5 футов 4 дюйма, 163 см. М-м-м. Лучшая блондинка, когда-либо сгинувшая на телевидении. А сколько их там сгинуло...

К слову, жива и здравствует (см., например, скоровыходящий Superman Returns). Так держать, мисс Сент!

Что? Джанет Ли? Извините, не заинтересован.

Завершает тему Хичкока в моей отдельно взятой камере (ход все глубже, сквозняки все сильнее) Типпи Хедрен (Tippi Hedren). Да, та самая, к которой старик Хич привязывал птичек ниточками. Я считаю, что «Птицы» (1963 год) — последний фильм, в котором можно увидеть классическую голливудскую блондиночку в естественной среде обитания. В дальнейшем были суррогатные либо среда, либо блондиночки. Под «средой» я подразумеваю правильного исполнителя главной мужской роли, правильных эпизодников, правильный сценарий, правильного режиссера и правильную сценку, в которой вышеупомянутую блондиночку истязали птичками на протяжении семи дней. При нынешних стандартах индустрии, когда в кино берут кого угодно (даже Холли Берри), когда Голливудская Машина утратила зубы и перестала перерабатывать миллион блондиночек каждый год с тем, чтобы найти одну, хоть чего-нибудь стоящую (мисс Хедрен, если помните, пришла из рекламы диетической газировки), такого уже не увидишь. Собственно, что-то подобное можно было рассмотреть на американском телевидении в девяностые (с 1994-го) годы, но... Это немножко другая история. Да, рост Типпи — 5 футов 5 дюймов (165 см).

Но отдельного упоминания, вне зависимости от стран, календарных дат, цвета волос и глаз, фильмов и режиссеров, заслуживает Эвочка Гарднер (Ava Gardner). 5 футов 6 дюймов, с табачной фермы на глухом Юге США, совершенно замечательная история с фотографией, случайно увиденной продюсером MGM на витрине нью-йоркской студии, снялась в «Убийцах» (1946 год). По слухам, грязно ругалась, глупо хихикала в самые неподходящие моменты и несколько раз, по слогам, читала вслух такие сложные слова, как «Ньюфаундленд». Но разве в этом дело? Вы ПОСМОТРИТЕ на нее!!!

Ну как, понимаете того голливудского продюсера? Энди Дюфресн держал на стене постер с Мэрлин Монро до тех пор, пока он не затерся до дыр. А ведь как легко было поменять Мэрлин на Джейн Мэнсфилд и тем самым уменьшить риск обнаружения подкопа! Так вот, мисс Гарднер я бы не поменял ни на Грэйс Келли, ни на Типпи Хедрен, ни даже на Мэри-Мэдлин Бернадетту О'Кэрролл.

Пауза. Фраг Сибирский довольно потирает руки и...

Плакали ли вы когда-нибудь над книгой? над фильмом? над музыкой? Что это была за книга-фильм-музыка? а с играми такого не случалось?

...изящно щелкнув пальцами, запускает композицию European Son To Delmore Schwartz группы Velvet Underground, которая звучит в течение его нового монолога не только в качестве фона, но, иногда, даже выходит на первый план.

ФРАГ СИБИРСКИЙ. Слезовыделение при общении с искусством (впрочем, не только с ним), мне кажется, может развиваться по двум направлениям. Во-первых, по линии чистого восхищения. Когда что-то сделано настолько прекрасно, так безгранично хорошо (в строчке, кадре, звуке. Хотя на самом деле, конечно, в абзаце, сцене, нотной строке), что тебе просто делать больше ничего не остается. Сиди себе и реви, как последний дурак, всхлипывай, рыдай в три ручья перед лицом человеческого гения, в таком масштабе больше напоминающего звездную бездну, перед драгоценно редчайшим совпадением «человек — тема — условия исполнения», перед знанием, из какого удаленного прошлого это пришло, и перед уверенностью, что оно будет жить в пронзительно далеком грядущем.

Так вот, подобного со мной не случалось никогда.

Вторая линия — эмоциональная, что в девяноста процентах случаев есть холодный авторский расчет. Ничего плохого в этом, наверное, нет — за это автору и платят. Есть разные приемы — эксплуатация сочувствия (почему-то, будто странная болезнь, именуемого «сентиментальностью»), элементарного человеческого сочувствия к людям и животным, например. На таких фильмах, книгах и песнях я реву в голос, поэтому я не смотрю раннего Бунюэля (или, допустим, «Завтрак у Тиффани»), не читаю «Каштанку» (и с трудом могу читать «Моби Дика»), не слушаю When a Blind Man Cries. Я понимаю, что это не всегда ужасная пошлость, что из зрелища бездомного кота под дождем мастер способен сделать шедевр, но это слишком жестокий прием, к которому лично я никогда не стал бы прибегать. Как правило, финал предполагает некое искупление, эмоциональное воздаяние, но, по-моему, сцену «Хепберн выкидывает кота из машины» ничто и никогда не может искупить. Нет, спасибо, эту возможность всплакнуть в кинотеатре я пропущу. У меня и так неустойчивая психика.

Есть еще сцена «отец и сын» — страшный динамит — на которой специализируется не одно поколение сценаристов. На сильную половину аудитории действует, по-моему, безотказно — в любом более-менее компетентном исполнении. Как раз на таких эпизодах ревут здоровые мрачные мужики. Вы представляете, сколько людей плакало в конце «Армагеддона»? Ну да, в той самой сцене, где Брюс смотрит на, прости господи, Бена Аффлека и... говорит... «я всегда считал тебя... своим... сыном»... а-а-а... уа-а-а-а-а-а!..

Простите. Лично у меня слезы наворачиваются на глаза всякий раз, когда на экране происходит незапланированное проявление человечности. Когда эта хрупкая смешная человечность проскакивает вопреки всем



АНКЕТА ПРУСТА
ФРАГ СИБИРСКИЙ

1. Необходимость.
2. В другой стране.
3. Отсутствие необходимости.
4. Преступления против человечества, связанные с ленью и вялостью.
5. Преступление против человечества, связанное с ленью и вялостью, повлекшее за собой ужасные последствия.
6. Джон Сильвер.
7. Орсон Уэллс.
8. Мани Калавера.
9. Орсон Уэллс.
10. Хантер Томпсон.
11. Обри Бердслей.
12. Лу Рид.
13. Орсон Уэллс.
14. Орсон Уэллс.
15. Чувство юмора.
16. Безобидность.
17. Благоразумие, стойкость.
18. Праведность.
19. Сочинительство.
20. Орсоном Уэллсом.
21. Скрытность.
22. Деликатность.
23. Выбор легких ответов в анкетах.
24. Вводными.
25. Сохранение статус-кво, минус внешние раздражители.
26. Любой сильный внешний раздражитель.
27. Спокойным.
28. Нос.
29. Черный.
30. Кажется, незабудка.
31. Воробышек.
32. Хантер Томпсон, Дональд Уэстлейк, Нил Гейман, Стивенсон, Набоков, Джойс, Флеминг, Бэнкс, Пратчетт, Дивов, Чандлер, Хайнлайн, Уэллс, Ильф и Петров, Стругацкие, Эллис, Эллис, Митчелл, Буковски, Бронте, Бронте, Бронте.
33. Рембо, Бродский.
34. Джон, Ю, Дамьен.
35. Напалма. По утрам! Ладно, ладно, слегка разогретого пластика.
36. Людей, считающих Переса-Реверте хорошим писателем.
37. Генералы.
38. Сражения.
39. Забывать.
40. По возможности мучительно.
41. О том, что на безвкусный, неделикатный и дурацкий вопрос «как вы хотели бы умереть?» (предполагающий, что я ХОЧУ умереть!) я однажды ответил «по возможности мучительно». Это, гм, не совсем так.
42. Обычно я наиболее счастлив сразу после глубоких обмороков.
43. Бодрое.
44. Вашим детям это очень понравится.

законам драматургии, вопреки экранной ситуации. Случайность это или небывалая глубина режиссерского замысла — все равно. Конкретных названий я приводить, наверное, не буду... Приведу скорее архетипы (думаю, большинство вы без труда опознаете). Монах, Исповедующий Другого Монаха. Самурай, Одалживающий Кому-то Деньги. Актриска-блондинка, Решившая Серьезно Пообщаться со Своей Маленькой Дочкой. Наш Солдат, не Сцепившийся с Вооруженным Фашистом. Агент ФБР Женского Пола, с Интересом Рассматривающий Группу Мексиканских Бандитов.

Как это прекрасно.

ВЕНИАМИН ШЕХТМАН. С легким трепетом и смущением признаюсь, что частенько роняю слезы на страницы. Да и глядя на экран, нет-нет, но утирал горючие. Почему? Ну, с экраном проще. Я честно, как самый что ни на есть таргет-субъект, рыдаю в «предписанных местах». Где по сценарию положено — там и. И опыт нисколечко не помогает: да, я знаю, какими аудиовизуальными средствами из меня вышибают слезу, могу предсказать, на какой минуте сценарная кривая нырнет и вызовет слезоизвержение, но удержаться не в силах. Особенно мультфильмы — ох и безжалостные же к моим слезным железам люди сидят у Диснея и в «Дримворксе»! С аниме проще, здесь я не могу сопротивляться только Миядзаки, творения остальных порой удается увидеть целиком четко и ясно, а не через соленую пелену.

Книги... Плакал, ругался и колотил кулаком по столу, читая Сапковского, ведьмачий цикл. Сколько раз перечитывал, почти столько же раз и... Почему вспомнил именно его? Наверное, в силу абсолютного попадания. Это лучшие, но и самые (может, «но» и лишнее) душераздирающие книги, которые я читал. Да-да, фэнтези, легкий жанр, бла-бла-бла, но именно здесь попадание было, повторюсь, абсолютным. Я хотел бы написать эти книги. И я прямо сейчас готов встать и пойти в тот мир, буде представится возможность. Идти спасать. Прекрасно отдавая себе отчет, что мои шансы на выживание там стремятся к нулю. И не потому, что я не умею фехтовать или ездить верхом — как раз умею. И в какой-нибудь сказочной пасторали, вроде толкиеновской, я бы в себе не сомневался. А тут — никаких шансов. Но все равно пошел бы.

А в последний раз я плакал над книгой вчера, перечитывая Хэрриота. Я забыл, что Золотинка не выживет! Если бы не забыл, пропустил бы главу. А тут вчитался и...

К музыке я глух, ни слуха, ни музыкального образования. И ее возможный слезоточивый эффект справедлив только тогда, когда музыка является частью экранных медиа.

С играми ничего такого не помню... Хотя нет, когда-то давно с Loom был случай. Причем без особой причины. Так сложились звук и картинка, что наворачивались слезы. Даже грустно не было, а наворачивались...

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ. Из-за игр глаза увлажнялись трижды. Когда Vault Dweller уходит в пустыню. Дело не в том, что он хромает, — он пытается обернуться. Когда Nameless One говорит (врет) крысиному коллективному разуму, что Silent King слишком могуч, чтобы с ним справиться. Когда planeswalker в Sigil'е долго рассказывает про свои путешествия, а потом вот так просто отводит обожженную и полубезумную женщину в родной мир. Увы, родной стратегический жанр способен вызвать только слезы отчаяния и бешенства (но мы же не о них): когда в третьей «Цивилизации» противник строит Sistine Chapel на ход раньше, а сэйва «двадцать ходов до» не осталось.

Фильмы? Dark City, финал («Я-не-помню»), The Abyss («Вирджил Бридман снова в эфире»). Casablanca (исполнение «Марсельезы» и все, что дальше)... кажется. Не поручусь.

Музыка? Только что R.E.M., The Great Beyond.

Книги. Это, наверное, странно, но даже не «Плевать мне на то, что Колченог — это камушек в жерновах их прогресса» и так далее (хотя надо бы), а рассказ Дяди Акселя из «Отклонения от нормы» Уиндема про то, как и почему он застрелил доносчика (вообще Дядя Аксель — любимейший персонаж в известной мировой литературе: не красноречив, но правильно чувствует и действует).

СЕРГЕЙ ДУМАКОВ. Одно из самых ярких детских воспоминаний: я, пятилетний, сижу на ободранном кресле в углу крошечной гостиной и слушаю Высоцкого. Звучит «Песня о звездах», и когда «в небе висит, пропадает звезда», я чувствую что-то горячее на щеках. С удивлением осознаю, что плачу — мне непередаваемо жаль звезду, которой вдруг оказалось «некуда падать». Чем она хуже остальных, думаю пятилетний я, доставшихся — кто военным, кто какому-то папиному сынку? Почему она должна торчать там, в одинокой, бездушной пустоте?! Эти слезы были новыми, потому что (и я понимал это уже тогда) — в отличие от всех прочих — делали меня лучше. Храню это воспоминание очень бережно, как еще одно свидетельство удивительной, практически инопланетной детской способности смотреть на мир из пятого угла.

Про кино. Из того, что помню, три раза. Сначала «Служили два товарища», потому что про лошадь. Во второй раз — созерцая трагический (и единственно возможный) финал крестового похода комиссара Катани (подлые создатели ля пиовры! Я вас ненавижу, слышите? Не-на-ви-жу!). Из последнего — «Зеленая миля» (кстати, вот вам и книга. Причем книга шарахнула гораздо сильнее). Думаю, это все та же звезда, которой некуда падать. По крайней мере мне хочется в это верить.

Как ни грустно это сознавать, игры еще не достигли подобной степени убедительности. Или уже никогда не достигнут. Во всяком случае плохо закамуфлированная жестяная банка для подаяний, регулярно мелькающая на заднем плане, отлично блокирует соответствующие железы.

АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН. Вопрос забавный (кто придумал?), ибо касается не только свойств характера, восприимчивости и прочих трогательных черт человеческого существа, но и физиологии. Только что читал об этом у Барта: об образах и описаниях, структурах пластических и вербальных... Почему, думал я, книга не стягивает внутренности в тугой комок нервов и желчи, а анимированной картинке это удается с определенной вероятностью? Картина-образ (фильм) и картина-описание (книга) отнюдь не тождественны, причем для вульгарных (в смысле «обычных») мужчины и женщины знаки восприятия противоположны. Известная статистика: мужчины предпочитают порнографию на экране, а женщины на страницах «любовных» романов. И редко — наоборот.

Я отношусь ко вполне обычному племени человеческих самцов, мой выбор — формы, линии, поверхности, краски и пространственный характер отношений. (Интересно, исключает ли это мужчин-писателей из списков самцов?.. Месяца два назад, кстати, один человек спрашивал меня о том, нет ли у меня писательской тяги, и я ответил строго отрицательно. Не ко мне, честно.) Книга приносит идеи, мысли, новые взгляды, суждения, мнения. Это смысл ее существования, она — собеседник. Фильмы — анимированные, игровые, документальные — отвечают прежде всего за эстетическое удовольствие. Опять же Барт: европейцы воспринимают театр и кино не как устоявшиеся системы знаков («грамматика боли», например, или комплексные методы бессловесного выражения чувств и описания событий), не как книгу, иными словами, а по-аматерски, с чистого листа, неискушенно, наивно, глупо. Поэтому, когда фон Триер пытается выжать зрителя, словно половую тряпку, высокой технологичностью «Танцующей в темноте» (ультимативное слезогонное!), я не плачу, мне противно. Приемисто, но грубо, Ларс! По-солдатски, словно рубленый прием дзюдо.

В общем, не отвечу — просто не помню. У меня прекрасно развиты защитные психологические механизмы, о предметах крайнего публичного смущения организм старается немедленно забыть. Книги? Помню Фицджеральда, концовки Мураками, любимого Хемингуэя. Плакать не обязательно физически, достаточно некоей реверберации глубоко

внутри — и это ответ на вопрос о причине душевного дисбаланса.

У меня, кстати, встречный вопрос: а плакал ли кто-нибудь над картиной, скульптурой, рисунком?

АЛЕКСАНДР КАНЫГИН. В детстве, кажется, при осмотре «Бородинской панорамы». Человек с залитым кровью лицом, помните?

МАША АРИМАНОВА. Я реву всякий раз, когда на экране кому-то плохо. Я реву всякий раз, когда на экране кому-то хорошо. Иногда реву, когда на экране все нормально, — так, на всякий случай. Смотреть со мной кино совершенно невозможно. К счастью, книжки я читаю в одиночестве…

АЛЕКСАНДР КАНЫГИН. Если вы никому не скажете — плакал. Особенно запомнилась серия Dragon Lance, беззаботная школьная муть в разноцветных обложках: «Драконы летнего полдня», «Драконы весенних сумерек», «Час близнецов» и пр., зеленые, ядовито-оранжевые и сине-голубые «супера», не по порядку, а по мере покупки их у станции метро «Такая-то». Какой же был для меня удар, когда гад Хаос растоптал и разметал мир под тремя разноцветными лунами, а выжившие отправились искать новое пристанище («Драконы летнего полдня»)! И последний бой, конечно: боги погибли, смертные объединились в борьбе с общим врагом, никакой надежды, триумф политкорректности, все умирают. Вот тут щедро окроплял страницы слезами, не жалел. И сейчас не жалею, что тогда не жалел…

СКАР

Набоков, конечно. Вот это: «Таким образом, меня уже не будет в живых к тому времени, когда читатель развернет эту книгу. Но покуда у меня кровь играет еще в пишущей руке, ты останешься столь же неотъемлемой, как я, частью благословленной материи мира, и я в состоянии сноситься с тобой, хотя я в Нью-Йорке, а ты в Аляске». Не рыдал, правда, никогда над «Лолитой», но желваками двигал, и двигал крепко.

Фильмов влаговыжимной мощи не помню… Вру! «Народ против Ларри Флинта». Вуди Ха, на кресле-каталке, пославший ко всем чертям все и вся, пересматривает видео с Кортни Лав.

Из КИ почему-то приходит на ум только Metal Gear Solid. Сцена смерти русской снайперши (Sniper Wolf?). Потому что правильно объяснили, что надо плакать. Ну а раз надо, почему бы и нет? Ведь от игры надо получать удовольствие, так зачем оставлять что-то неиспробованным? Пугают — пугаемся, веселят — пробуем улыбнуться, давят на жалость — окропим скатерку. Кстати, тот же прием выдавливания клиентской глазной влаги методичными, словно по тюбику с зубной пастой, нажатиями мы наблюдали в серии Silent Hill. Ярчайший пример — первая жертва в четвертой части. Синтия, отличная в той сцене была музыка, грустная ужасно…

ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ. Я, если честно, очень sensitive type, поэтому плачу везде, где по сюжету положено плакать. Особенно в больших, эпического масштаба американских картинах с солидным бюджетом. Например, в «Гладиаторе» — в сцене, где Максимус Децимус Меридиас на арене цирка открывает перед коварным Коммодусом свое лицо. И пусть вы больше никогда не подадите мне руки, но я плакал даже во время просмотра к/ф «Титаник», в сцене, где скованный льдом Ди Каприо уходит под воду вслед за лайнером. Да, да! Впрочем, скорее всего, это были слезы радости. Правильность настройки своих чувств я проверяю на Наташе: если по ходу фильма рождается очередной сентиментальный момент, то Наташа, вероятнее всего, уже рыдает в три ручья. Разумеется, в этом случае плакать мне никак нельзя — и я делаю вид, что абсолютно равнодушен к происходящему на экране.

Еще мне кажется, что по-настоящему пронзительные, кристальной чистоты моменты не обязательно должны вызывать у нас слезы. Слезы стоят дешево. Первые несколько кадров в копполовском «Апокалипсисе», когда джунгли тонут в огне напалма под «This is the end» Моррисона? Финальный монолог Хауэра-репликанта в «Бегущем по лезвию»? Последняя реплика в германовском фильме «Хрусталев, машину!»? Контрапункты «Сталкера» Тарковского? Молчаливый финал «Возвращения» Звягинцева? Эти моменты я унесу с собой в могилу, но плакать…

Книги? Я не доверяю печатному слову, есть вещи за пределами слов, которые можно только показать. Стихи не в счет. Может быть, есть пара моментов в «Игре в бисер» Гессе или раннем Хемингуэе. У Брэдбери — несколько рассказов из «Марсианских хроник», от которых мурашки по коже… Но это было очень-очень давно, в нежном возрасте. Сейчас я читаю только специальную, периодическую и модную литературу, которая оставляет после себя чувство интеллектуальной сухости и душевного комфорта.

Музыка? Это очень личное. Мы сейчас все стали такими циниками — то, что будило бурю эмоций десять лет назад, сегодня вызывает только снисходительную усмешку. Вероятно, это защитная корка, которая образуется с годами. Пожалуй, только «Гражданской обороне» удается иногда пробить в моей полированной глянцевой оболочке брешь — поэтому я слушаю ее раз в год.

Игры? Нет, никогда. Даже близко.

АШОТ АХВЕРДЯН. Гм… при просмотре кино можно было плакать только в детстве, когда слезоточивые приемы еще не были подвергнуты деконструкции в собственной голове. Теперь же говоришь экрану «я знаю, как ты это делаешь и на какую реакцию рассчитываешь». Магии нет, хотя нередко хочется вернуться в прежнее наивное состояние…

А вот при прослушивании бывает, что комок подкатывает к горлу. Не в тех песнях, что пытаются предстать мини-трагедиями (кто-нибудь помнит еще Shangri-Las?), а обычно в бесхитростных сентиментальных шедеврах, где нет претенциозности, где слушателя не хотят поразить чем-то этаким, где музыкант отбрасывает свое умение и ненадолго становится просто самим собой, обычным хрупким человеком. Подобно тому, как витиеватые стихи создаются для декламирования, а в моменты настоящего пика эмоций человек признается в любви тремя банальнейшими словами, которые звучат естественно только в этот краткий миг.

Только отказавшись от всего, что умеешь, можно взойти туда. Это либо очень легко, либо абсолютно невозможно.

Here Without You с дебютного альбома Byrds.

Разумеется, звучит Here Without You с дебютного альбома Byrds!

Известный русский футболист Владимир Владимирович Набоков (не надо смеяться! Очевидцы свидетельствуют, что во время одного матча ему даже сломали ребро. Точнее — два. И сурово сотрясли мозг. Такова вратарская участь… Вы когда-нибудь увечились, играя в футбол?), выступавший в те годы под спорт. псевдонимом



Сирин, высказался по поводу одного молодого русско-парижского литератора*, напортачившего в описании футбольного матча, следующим образом: «Футбол, конечно, мелочь, пустяк... но, прочтя такое, думаешь: «Не так же ли невежествен автор и во всем другом?». Как вы относитесь к собственным (фактическим, конечно) ошибкам? Какова их природа? Сколько раз надо наступить на грабли, чтобы научиться их обходить? Готовы ли вы отвечать перед народом за содеянное?

МАША АРИМАНОВА. Я, кажется, держу неофициальный рекорд по числу... Извините меня. Извините. Простите, пожалуйста. Вот. Хоть это ничего и не меняет.

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ. Нет, ребер я не ломал. Как указывает известный ирландский писатель Рой Кин в своей автобиографии, нужно метить точно в коленную чашечку. Уязвленный противник будет шипеть и кататься по траве, а у его коллег будет повод призадуматься.

И — вот она, фактология. Нужно не лениться и смотреть! Он все еще капитан? (Да; уйдет после следующего сезона.) Это были мемуары «дикого гуся» или fiction? (Keane: Autobiography (2002); да, мемуары).

Черт. Ну вот. Каламбурчик не удался. Автобиографию на самом деле писал некто Имон Данфи (Eamon Dunphy), экс-футболист, журналист, телеведущий, упомянутый в The Van Родди Дойла (Roddy Doyle):

«— What's a dunphy? Jimmy Sr wanted to know.

— A sausage, said the young fella.

— Are you goin' to explain this to me?

— Sausages look like pricks, righ'?

— Okay; fair enough.

— An' Eamon Dunphy' prick as well, said the young fella.»

Ошибки также случаются от излишней эмоциональности или попыток беллетризировать («юморизировать») факты. Я не читал эту книжку. Я знаю только, что она послужила поводом для судебного разбирательства, так как автор описал обиду (травму, нанесенную ему норвежцем Хааландом из «Лидса» в 1997-м; после нее Кин не играл год) и отмщение (умышленный удар в упоминавшийся сегмент ноги в 2001-м; Хааланд (уже «Манчестер Сити») завершил карьеру), к тому же допустил инсинуации расистского характера в адрес долихокефалов. Означает ли это, что м-р Кин РЕКОМЕНДУЕТ бить в колчашечку? Вопрос...

СЕРГЕЙ ДУМАКОВ. Ляпы — это ужасно. Что тут можно добавить? И все же, как бы автор ни старался, полностью исключить возможность ошибки невозможно. Тоже аксиома. Особенно опасен т. н. «синдром Грибоедова» — изысканные цитаты, найденные там, где их не может быть по определению, хвалебные оды стилистическим перехлестам (обычно являющимся банальной безвкусицей) и прочие далеко идущие выводы. Ошибка по незнанию не так страшна, как ошибка, высосанная из пальца, приправленная интеллигентным языком и циничным юмором. Такое не прощается.

Так или иначе — все приходит с опытом. Да, избито. Да, скучно. Тем не менее факт. Более того, это самый верный способ снижения количества огрехов в единице текста: труд, труд и еще раз труд.

А ответ перед читателям держать... Как будто у нас есть выбор, кхм. Взявший перо — обязан. Иначе какой же из него вордслингер?

ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ. Ошибки бывают, и я довольно тяжело их переживаю — это очень неприятно, когда тебя ловят на неточности, но еще хуже — когда ты сам эту ошибку, потом уже, обнаруживаешь. С другой стороны, мы не каталог «Потребитель», и если автор написал блестательный текст, полный фактических ошибок, неточностей, натяжек и сомнительных выводов, но при этом ему хочется аплодировать, — почему бы и нет? Я не о себе. Меняется ли что-то с опытом? Ну, кроме желания минимальной экспертизы и «шестого чувства» появилась еще такая малодушная черта, как умение обходить сложные, спорные моменты в тексте — чтобы не создавать прецедентов. Ты вроде бы отмечаешь, что есть проблема, но на деле это, быть может, и никакая не проблема — как посмотреть. Мне не нравится этот трюк, я хотел бы быть максимально осведомлен и абсолютно во всем уверен — чтобы разить мечом правосудия без ошибки. Но, увы, абсолютную гарантию может дать только швейцарский сбербанк... С опытом у меня появилась привычка проверять и перепроверять особенно важные моменты — и не писать об этом, если нет уверенности!

АШОТ АХВЕРДЯН. Это, конечно, более чем гнусно, но собственные ошибки не вызывают у меня никаких эмоций. Да-да.

Первые ляпы рождали длительные и страшные приступы острого стыда, иногда сопровождаемые нервным смехом, но потом это куда-то ушло... Конечно, постепенно учишься не допускать большей части ошибок, вообще не доверять памяти, проверять все, даже те факты, в которых уверен абсолютно (типа того, что DOOM изготовили в id), а в пограничных случаях, которые тоже весьма нередки, учишься пользоваться обтекаемыми формулировками, позволяющими допускать неоднозначные толкования, и прочими сомнительными приемами подстраховки.

У меня защита от ошибок лишилась эмоциональной составляющей тогда, когда я обнаружил, что ошибки бывают абсолютно у всех журналистов, в любых областях, это просто неизбежная часть профессии.

Я даже не говорю об «уровнях компетентности», когда то, что считается ошибочным на первом уровне, не является таковым на втором, снова становится ошибочным на третьем, и так до самого верха, где обитают ультраспециалисты (человек пять на всю планету), живущие настолько в другом мире, что даже странно о нем думать.

Звучит Metal Music Machine, Pt. 3 с одноименного альбома Лу Рида (1975).

ФРАГ СИБИРСКИЙ. Сначала ты делаешь ошибки потому, что не отдаешь себе отчета в том, что есть факты, которые нужно проверять. Потом ты делаешь ошибки потому, что ленишься (или не успеваешь, что в конечном счете тоже итог твоей лени) проверить сомнительные факты. Ну а потом ты делаешь ошибки лишь потому, что время от времени тебе не удается сочинить текст совсем без фактов. По крайней мере сомнительных...

Как и в любой профессии, с опытом приходит умение не подставляться под пули. И, проверив сомнительный факт трижды, ты чаще всего меняешь его на другой, не такой сомнительный. Это все равно что в вертолете на каске сидеть. Выглядит смешно, но работает безотказно.

Как отношусь к собственным промахам? Думаю, как все. Каждая ошибка приводит меня в чудовищное состояние (что должно порадовать наших самых внимательных читателей). Я не могу спать, есть и уж тем более писать. Самые ужасные ошибки — те, которые замечаешь только ты сам... Тогда нет даже отдушины почтового покаяния перед разгневанными инстанциями.

Оправдания ошибкам нет, но прощать их, я думаю, можно. Не потому, что все делают ошибки, не потому, что ошибки не исключают достоинств (в конце концов, язвительный Владимир Владимирович, как всегда, прав в мелочах), а потому что авторов надо как-то выводить из ментального локаута. Хотя бы из жалости. Потому что, когда ты не можешь спать, есть и писать, каждый раз кажется, что это на всю жизнь... А в таком состоянии homo sapiens (даже такой мерзкий, как рецензент) находиться не должен. Мне кажется.

* В.С. Яновский; речь о его романе «Мир» (который мы, увы, не читали. Впрочем, Василий Семенович тоже очень «любил» Владимира Владимировича).

А Л Е К С А Н Д Р К А Н Ы Г И Н. А я о другом хотел бы... Факты, конечно, фактами, но всегда существуют пустые придирки, нет? Пожалуйста: мы не можем сейчас проверить, прав ли г-н Сирин (Яновского не читали-с). А может, это обычный перехлест т.н. литературной борьбы (берлинские против парижских)? А может, голландский тотальный футбол образца середины 70-х гг. вполне удовлетворил бы описанию г-на Яновского? Что вы на это скажете, Владимир Владимирович? Нет-нет, оставив в покое сачок и положив руку на сердце?..

А Л Е К С А Н Д Р В Е Р Ш И Н И Н. А как еще можно учиться?

К собственным фактическим ошибкам в нашем пионерском отряде относятся с фатализмом, ибо они неизбежны. Вы когда-нибудь встречали ленинистов-фаталистов? Страшная сила. Особенно если они до сих пор рефлексируют по поводу перевранного количества миссий в MechWarrior (сколько лет назад это случилось?).

Два слова в оправдание, нет — в пояснение. Работа со словом не относится к числу точных наук, и допущенная в хорошем тексте фактическая ошибка может послужить дополнительным знаком, не раздражителем, но поводом для анализа и размышления. Почему автор указал меньшее количество миссий? Наверное, игра ПОКАЗАЛАСЬ ему слишком короткой? Или миссии настолько похожи друг на друга, что некоторые из них слиплись в сознании рецензента? Попытка смоделировать ход мысли совершившего ошибку, объяснить ее для себя может обернуться не только ворохом дополнительной информации, но и отличной разминкой для мозгов. Впрочем, я зачем-то пикторизую себе мыслящего читателя, извините, ребята.

Кстати, а почему футборуб (футболист-правдоруб) Набоков выступал под псевдонимом? Фамилия, конечно, пустяк, мелочь, но выпивший цикуты Сократ Владимиром Владимировичем явно не возгордился бы**.

В Е Н И А М И Н Ш Е Х Т М А Н. Игрорецензий на сколько-нибудь существенную выборку пока не накопилось, поэтому нижеизложенное относится не столько к ним, сколько к любым моим текстам.

Собственных ошибок стесняюсь, но не всегда их признаю. Причем зависит это зачастую от личности того, кто их обнаружил. С человеком уважаемым и (или) приятным — соглашусь. И поблагодарю. Несимпатичного — пошлю, не затрудняясь в выражениях и не взирая на то, прав он или нет.

Природа ошибок — обычно в невнимательности. Если пишу о чем-то специфическом, стараюсь перепроверить, уточнить. Но что-то все равно пролетает; а бывает и так, что ложными оказываются факты, в которых был уверен, а потому проверять не счел нужным.

Грабли граблям рознь. Некоторые вещи откладываются сразу, а что-то, видимо, будет преследовать до конца дней. Уйду от ответа, патетически воскликнув «А им что, можно?!»: посмотрите на подавляющее большинство ныне здравствующих писателей и переводчиков. Это же паноптикум! Из самого простого и поверхностного: уважаемый и ценимый мною переводчик Е. Вайсброт упорно называет повод вожжами. В разных книгах многие годы подряд всадники у него натягивают вожжи, бросают вожжи, хватают вожжи!

Перед народом отвечать? — В принципе не согласен. Принимаются только конкретные претензии от конкретных граждан.

(А Стругацкого я нарочно не процитировал. И так ведь все вспомнили, да?)

О! Николай Николаевич Т. выказал тонкое знание английского футбола, похвально. Вы на какой позиции играли(ете)? Насколько спортивны? Достижения?

А Л Е К С А Н Д Р В Е Р Ш И Н И Н. Второе место по Москве в соревнованиях четверок распашных. В нашей профессии нельзя не быть спортивным. В противном случае, коллеги, вас всех ждет печальный финал в духе оруэлловского рецензента!

В Е Н И А М И Н Ш Е Х Т М А Н. Футбол? Лет двадцать не пробовал. Но когда-то, в крайне хрупком младенческом возрасте, играл в футбол с мамой, и она так залепила мне мячом в лоб, что я минут двадцать провалялся в обмороке. Это было первое в цепи многих сотрясений и без того невеликого мозга... Сейчас не спортивен абсолютно. Детренирован, дрябл. А вообще спортом занимался с пяти лет, до 12-ти — всерьез. Плавание, разряд, сборная, все дела. Потом тоже все время чем-то занимался, но вяло, для души, часто меняя виды. Больше всего (с уходами и возвращениями) фехтованием. Последний раз бросил его полтора года назад, но надеюсь когда-нибудь вернуться. В процессе ненадолго забежал в кендо, но мы друг другу совершенно не понравились. А кроме тыканья шпагой и рубки саблей, были баскетбол, конкур, водное поло, но все примерно по году-два и закончилось еще в школе. Впрочем, поиграть в старинную индейскую игру «сунь мячик в эту дырку» или проехаться верхом никогда не прочь.

О Л Е Г Х А Ж И Н С К И Й. Об этом не раз писали все центральные газеты, но я повторю, для самых свежих читателей: в школе я был совершенным растением, спорт и любую физическую активность ненавидел, не умел играть в футбол, отвратительно бегал, смехотворно метал мяч, не брал положенную высоту, короче говоря, был, как сейчас принято говорить, полным обсосом. Единственное, что мне действительно нравилось, — лазать по деревьям и кататься на лыжах с горок. Но жестокие родители заставляли меня заниматься сначала фигкатанием, а потом конькобежным спортом, который я ненавидел всей душой, страшно прогуливал, бродил по каким-то промзонам, устраивал пожары, вместо того чтобы наматывать четырехсотметровки на искусственном льду, врал родителям, врал тренеру, всем вместе и каждому в отдельности, и в итоге сдал норматив на третий юношеский разряд — кажется, из-за неисправного секундомера. Вот и все спортивные достижения. Потом были совершенно нелепые попытки заняться культуризмом и победить дареную природой конституцию — без всякого результата. Только позже, постепенно, методом проб и ошибок сложился круг физических активностей, которые мне «близки». Это велосипед, хатха-йога (открыл недавно, потрясающее средство держать себя в форме) и, пожалуй, картинг. К счастью, все это не имеет отношения ни к спорту, ни к физической культуре, ни к соревновательности.

С Е Р Г Е Й Д У М А К О В. Неспокойный характер помотал меня по всевозможным спортивным секциям, но серьезно я занимался лишь футболом и настольным теннисом. Сейчас ни на то, ни на другое времени нет. Но теннис люблю по-прежнему. Стараюсь не пропускать ни одной крупной спортивной телесхватки. А! Еще хоккей уважаю. Отец приучил.

А Л Е К С А Н Д Р К А Н Ы Г И Н. Совершенно неспортивен. Никогда не стремился к разрядам, поясам, медалям и кубкам. Однако в разное время дрался, боролся, фехтовал. Последний Новый год встретил с трещиной в левом запястье и ознакомился с прелестями жизни временно однорукого. В настоящее время ничего кроме спортзала не посещаю, хотя есть желание серьезно попробовать большой теннис, греблю и стрельбу из лука.

М А Ш А А Р И М А Н О В А. Художественная гимнастика, мастер спорта. В далеком прошлом. А сейчас жалкая жирная корова, на целых четыре (с лишним) килограмма превышающая показатели 19-летней Машеньки А. Ах... Девочкам, читающим Game.EXE, порекомендую капоэйру. Ничего лучше для поддержания себя в форме не придумано. Куда там йоге!

Маша Ариманова достает из сумочки фотокарточку Алины Кабаевой и в течение минуты смотрит на нее с нескрываемой укоризной, изредка покачивая головой и (вероятно, непроизвольно) делая руками движения, которые мы, взяв на себя определенную творческую

** Ни в коем случае! Не сметь трогать Вл. Вл.! Причина проста: соредактором газеты, в которой Вл. Вл. начинал печататься, был Вл. Дм. Набоков, папа.

смелость, назвали бы «Милочка, это гимнастическая булава, а не бейсбольная бита!».

Перефразируем Рене Клера («Фильм готов, его осталось только снять»): рецензия готова — ее осталось только написать. Впрочем, Клер здесь ни при чем. Это успокаивающе-шутливая формула Олега Михайловича Хажинского, которой он, насколько нам известно, пользуется в переписке с доверчивым главредом.
Так вот, Как Это Делается? Как вы пишете? сразу набело, как лирический e-mail-герой Олега Михайловича? составляете план? фабулу держите в голове? по ходу делаете черновые заметки, фиксируя образы, мысли? мучаетесь с зачином? более всего переживаете за финал? потеете над заголовком? не бывает ли так, что удачный заголовок определяет структуру всего текста? и т.п.
А также: страх нового текста, вдохновение (извините, если не знакомы) — слышали о таком? Когда лучше пишется, когда Оно накатывает (что, к слову, Его пробуждает?) или тогда, когда просто нельзя не писать (дедлайн, все дела)?



ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ. Процесс подготовки материала мучительно избыточен. Я делаю огромное количество совершенно ненужной работы, трачу на это уйму времени и... почти никогда не использую собранную информацию. Бороться с этим пока не получается. Знакомясь с новой игрой, я предпочитаю ничего не знать о ней — если это возможно. Просто устанавливаю и запускаю ее, давая разработчикам шанс вовлечь меня в происходящее. Если это (вдруг) происходит, играю запоем и останавливаюсь на пике своего увлечения, — очень важно не «передержать» игру, ни в коем случае не пройти ее до конца, не запутаться в ее ответвлениях и закоулках — в таком случае ты потеряешь интерес и уже не сможешь хорошо рассказать об. Ну а расставаться с игрой нужно на пике отношений. Иначе возникнет очень много занудства и мелких, никому не нужных деталей, придирок и замечаний, которые уничтожат текст, а тебя выставят мелочным карликом из сопредельной мурзилки.
Если с игрой не все в порядке и нам не удается найти контакт, я, конечно, сразу беру вину на себя. И пытаюсь выискать про нее всю информацию, найти ее сильные стороны, раскопать интересную историю, которая стоит за проектом, ее разработчиками или жанром. Не может быть, чтобы все было совсем плохо! Множество удивительных открытий было совершено именно таким образом — поэтому я всегда даю игре второй шанс... Во время игры я делаю зарубки на ноутбуке. Туда же сохраняю словеса разработчиков, фрагменты интервью — для последующего использования. И никогда их не использую.
Все это занимает неделю или даже больше и не имеет никакого отношения к сочинению текста. Впрочем, именно в этот момент я могу написать главному редактору, что материал готов, — потому что я знаю об игре все, я знаю, что хочу о ней сказать, у меня собраны все выходные данные, ссылки, сделаны скриншоты. И — у меня есть вечер, чтобы написать.
Текст всегда пишется в самый последний момент, когда в редакции все ужасно, главред мечет грозы и молнии, — чтобы стартовать, нужна трагедия, напряжение момента. Написать рецензию за три недели до сдачи номера, в комфортной, благостной обстановке? — это утопия!.. Я очень долго выбираю вступление, первые слова. От них будет зависеть настроение всего текста. Если врез получился удачным, у меня сразу же улучшается настроение и в теле образуется душевная радость, кураж — который заставляет двигаться дальше. Если врез получился г., так и дальше ничего хорошего не получится, — поэтому я обычно бросаю это гнилое занятие и делаю что-нибудь другое.
Да, у меня есть план, особые пометочки, ключевые мысли, которые я хочу донести в тексте, но сверяться с ним — сущее мучение, это только мешает работать. Ситуация обычно развивается по двум сценариям: или я нахожу свою волну (разрешаю назвать ее вдохновением) и начинаю «гнать», и тогда вся необходимая информация вспоминается сама и оказывается к месту, а то, о чем я забываю сказать, кажется неважным. Текст пишется легко и непринужденно, без всякого плана — время летит незаметно, и материал внезапно заканчивается — именно в тот момент, когда ему и положено. С волны, кстати, можно и соскочить — в самый неожиданный момент.
И тогда вступает в права сценарий #2... Лучше вам ничего об этом не знать. Это тяжелая кропотливая работа по соединению предложений в абзацы. Здесь моя занудная половина получает полный контроль над происходящим: план идет в дело. Это долго, муторно и не приносит особенной радости.
Заголовок всегда рождается вдруг, либо в процессе измышления рецензии, либо в любое другое время, возможно, уже после написания текста. Если заголовок не придумался, конструировать его специально — занятие бессмысленное. Но, конечно, обязательное. В любом случае — хорош (как мне кажется) заголовок или коряв, его все равно перепридумают.
НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ. «...очень важно не «передержать» игру, ни в коем случае не пройти ее до конца, не запутаться в ее ответвлениях и закоулках — в таком случае ты потеряешь интерес и уже не сможешь хорошо рассказать об» (ОМХ).
«Берутся писать лишь в той точке знания, его высшей точке, которая разделяет наше знание и наше невежество и переводит одно в другое. Только так и решаются писать. Восполнить незнание значит лишь отложить письмо на завтра или, вернее, сделать его невозможным.» (Делёз, «Различие и повторение»).
Вау, Олег Михалыч!
МАША АРИМАНОВА. Прежде всего я своим аккуратным округлым почерком составляю план текста, с пунктами, подпунктами и подпунктами подпунктов. Потом долго-долго на него смотрю. Рву план на мелкие клочки, выкидываю его и начинаю писать (неужели кто-то из .EXE-перьев делает иначе? Не верю!)... Пишу только под настроение, весь текст одним куском, и всегда удивляюсь, как легко при этом строчится и какая усталость наваливается потом.
Я начинаю тексты с середины, с конца. Иногда даже с начала. Для меня текст — это разрезной пазл, который надо аккуратно сложить. Более всего важен заголовок — не было такого, чтобы у меня получился яркий текст под блеклым заголовком или же блеклый текст под заголовком ярким... Если есть заголовок и первая строчка — дело пойдет, знаю по опыту. Вот только эта первая строчка в итоговом материале может оказаться последней, может всплыть в середине или же, как это случается чаще всего, вообще в него не попадает.

Вдохновение, как и страх, знакомы мне... слишком хорошо. Не могу работать без вдохновения (увы, неправда), иногда не могу писать на чистом листе (экране), приходится начинать работу сразу под уже законченным текстом... Как я пишу, когда вдохновения нет, а не писать нельзя? Так же, как и всегда. По букве зараз. Но вот чувства, которые я при этом испытываю, — мое личное дело. Извините.

АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН. Текст начинается с... заголовка и врезки. Без названия невозможно даже стартовать! Это мелодия, темп и размер последующего опуса. Заголовок может быть изменен — потом, когда буквы и слова сольются в целое с собственным центром тяжести, направлением движения и даже, быть может, ускорением. Если все это в конце концов не будет сопрягаться с синопсисом, который и есть заголовок, — мы заменим его на последней минуте матча... Боюсь, что объясниться более прозрачно не получится.

Заголовок и вступительный абзац делают ровно половину текста. Вступление почти так же сакрально, как завершающее предложение книги («Старик спал, ему снились львы») или заключительный кинокадр (к своему удивлению, не вспомнил ничего, кроме награжденческого пафоса «Звездных войн». Стало быть, не так уж и важно?). Надо ли говорить, что идеи для завязки либо приходят в процессе игры (и немедленно фиксируются), либо приобретаются путем долгого отстоя под душем или вылеживания на диване?

План? Фабула? — Никогда. Наверное, это не очень профессионально, но материалы всегда пишутся набело, от вступительной подводки до шотоподписей, одним выдохом. Когда Хемингуэй в «Празднике...» обвинял коллегу по перу в неспособности доводить собственные тексты, вычитывать их и логически завершать — он говорил это и про меня. Папа, я лузер, знаю...

Звучит композиция Sick Of You с альбома New York (безусловно, Lou Reed, 1989).

ФРАГ СИБИРСКИЙ. Я пишу, как в туман: без фабулы, плана, черновиков (все то, что я не в состоянии запомнить, не стоит того, чтобы записывать. И речь не только о журнале). Фабула сковывает, план, как клятва, которую не можешь сдержать, заставляет разочароваться в себе и опустить руки, черновые заметки совершенно бесполезны. Я страшно мучаюсь с зачином, страшно мучаюсь с текстом, который идет после него, и страшно, страшно мучаюсь с финалом. Но меня поддерживает на плаву мысль, что текст непредопределен, что он совершенно непредсказуем, и в любой момент, в той или иной степени непреднамеренно, под моим курсором может родиться истина.

Секундочку... Только что девушка (ух, какая!) принесла еще один плакатик (уточняющий?): «Однажды Олег Михалыч сказал о Фраге С. следующее: «счастливый человек — на рецензию ему нужно два часа». С тех пор минуло шесть лет. Изменилось ли что-нибудь?»

Вообще-то, если честно, полтора... Да, на трехполосную рецензию уходило час-полтора, без предварительной подготовки, и иногда получалось так, что сейчас, перечитывая, я могу разве что всплакнуть от зависти, а иногда... Ну, вы все (включая постоянных читателей) знаете...

Я и сегодня пишу быстро — два, три, максимум четыре часа на текст. Но подготовка... Да, рано или поздно любому приходится готовиться к написанию текста, иначе ошибки и связанные с ними угрызения совести тебя попросту прикончат. К рецензии хорошо бы готовиться (то есть дать подсознанию сделать необходимую подготовительную работу) два дня, не считая времени игры, к колонке — неделю, к интервью — месяц. А вы как думали?.. Формы, требующие не монолога, а взаимодействия с живым человеком (пусть он хоть из Австралии), требуют совершенно чудовищного количества времени и ресурсов моего подсознания. Я искренне завидую Олегу — по его словам, на вопросы к интервью у него уходит два часа...

Тут речь не о «психологической настройке», ожидании идеального момента, чтобы сесть за работу, или еще каком оправдании трупной лени. Генерация текста — индивидуальный физиологический (да!) процесс, с которым ничего нельзя поделать. Он меняется с возрастом. Источник пересыхает. Генератор уже не так гудит (раньше я мог писать три текста в световой день. Теперь квота — четко один текст в сутки. Это выбито где-то внутри). Писательский барьер (еще одно изящное оправдание лени) можно пробить усилием воли, можно начать писать — как угодно банально, как угодно плоско, но начать, а потом переписать, и помаленьку, по абзацу, вытянуть... Но если у тебя ничего нет в подсознании, ты просто не сможешь начать. Если есть, если у тебя наработаны приемы, чтобы этот текст из подсознания вытянуть... тогда ты пишешь. Иногда текст выплескивается сам по себе. Это, мне кажется, и называется вдохновением.

АШОТ АХВЕРДЯН. Сразу отбросим это «или» — без вдохновения (надо будет потом придумать менее пафосный синоним. Драйв? Настроение?) ничего не напишешь, хоть обвешайся дедлайнами по самые пятки. Максимум, что можно выжать из себя на холостом ходу, — полстраницы текста, на каждой закорючке которого будет ярко светиться ярлык «из-под палки: третий сорт». Такой текст — явление редчайшее, обычно золотую рыбку вдохновения удается поймать, хотя нередко и в самый последний момент. Когда же под давлением времени приходится-таки выдавать словесный мусор, вероятность его непопадания в номер стремится к стопроцентной (и так бывало). Подобная отбраковка — величайшее избавление, ибо чудом избегаешь позора перед читателями.

Чтобы что-то написать, надо выйти из привычного, повседневного состояния, рухнуть в некий призрачный мир. И дедлайн неплохо помогает этому — потому что, балансируя на волне ужаса («ничего не успеваю!»), можно привести себя в работоспособное состояние.

...Которое плавно переходит в письмо «на усталости», начинающееся часов через 20, после того как ты проснулся в последний раз. По телу бегают мурашки недосыпа, голова отключается, мысли уже самостоятельно добегают до пальцев, прыгая с них на клавиатуру. Минусы такой работы в следующем: во-первых, невозможно вычитывать текст, так как мозг в подобные минуты способен обрабатывать лишь простейшие слова, и каждое является законченным предложением: «Есть.»; «Пить.»; «Спать.»; «Спать.»; «Спать.». И вы не увидите ни одной грамматической ошибки, даже если их будет по двадцать штук в каждом слове. Но главный минус работы «на усталости» — она очень изматывает. После такой вахты теряешь остатки человеческого облика, причем каждый раз кажется, что уже безвозвратно.

Противоположный стиль работы — «на драйве». Это состояние может прийти примерно через час-два после пробуждения, когда ты отлично выспался, бодр и свеж, а в голове множество идей. Ты садишься за клавиатуру с ощущением «а вот сейчас буду блистать». Это очень приятный метод работы, от него почти не устаешь, и успешные журналисты наверняка пишут именно так.

Как ни удивительно, но тексты, написанные «на усталости», ничем не отличаются от написанных «на драйве». Это странно, это несправедливо, но это так!

Когда заранее рождается четкий, ясный план — это редкая удача. Еще реже случается, что текст пишется так, как будто заранее существовал этот самый четкий план.

Я обычно пишу набело, перед этим несколько часов (или дней) меряя шагами квартиру, отбирая идеи, прикидывая, примериваясь... Набело — и сразу же довожу текст до конца. Если вижу, что материал получается так себе, бросаю на середине, а потом начинаю заново, создавая совершенно другой текст. В последнее время это, к сожалению, случается все чаще, и компьютер, должно быть, уже готов пойти на дно от той бездны обломков, что болтается в его трюмах...

Гронинген, комната, полная шкафов с двусторонними телепортами в «Компьютерру», до которой еще не добралась местная клубничная мафия, сентябрь 1997-го*

Николай Николаевич, перескажите, пожалуйста, своими словами первую строфу ахматовского «Смятения» (1913 г.):

Было душно от жгучего света,
А взгляды его — как лучи,
Я только вздрогнула: этот
Может меня приручить.
Наклонился — он что-то скажет...
От лица отхлынула кровь.
Пусть камнем надгробным ляжет
На жизни моей любовь.

О чем речь? Виктор Борисович Шкловский считал, что «точное пересказывание [поэтического текста] иногда бывает пародией... иногда является враждебной критикой... так пишут внутренние рецензии в издательстве... наше видение мира — и есть наше мировоззрение». Какое оно у вас, Николай Николаевич?

Звучит Bohemian Rhapsody, Queen, альбом A Night At The Opera (1975).

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ. В школе, в финальном классе у нас было четверо поэтов (не считая тайных и латентных). И один пародист. Это скверная физиологическая особенность — переизбыток желчи. Или яда — в детстве на зуб пробовалась ДДТ-содержащая инсектоидная отрава (виновата фруктовая отдушка), а на язык — нашатырный спирт (был налит в бутылку из-под минеральной воды). Так вот, один из поэтов прочитал в беседке во дворе (там курили и... декламировали стихи — такая уж в Липецке 44-я школа) стихотворение. Желчь забурлила и пролилась — экспромтом, напропалую. Поэты и сопереживающие покатывались; они не понимали, что придают социальный вес — секреции. Некоторое постыдное опьянение, увы, было — особенно когда стали показывать свежие стихи (каким образом способность осмеять делает знатоком?). А стихотворение было очень даже ничего. Помню две строчки:

И завтра, наверное, будет день,
Хотя в это трудно поверить теперь.

А мировоззрение состоит из благих намерений. Которые не проявляют себя так ярко, как естественная, натуральная желчность. Итог — плюющаяся гадюка с моральным сознанием. В последнее время у человечества принято превращать борьбу мировоззрения и соков организма в сотрудничество. С желчью такой констрюктифф отливается в: считай до десяти, кусай за дело, понемногу изживай — как питон К., который мечтал быть шметтерлингом. Изживанию помогает чтение Саши Черного; в сознании не прокручивается желчный «подстрочник», как при чтении стихов первого ААА-мужа (Николай Степанович славный, но патетичный, и даже Хорошая Девушка Тоня в «Джине Грине» Аксенова и Ко читает наизусть «Жирафа» с завыванием).

Почтипроза (не в смысле размеров и рифм):

У Хирама уж больно красивая рожа —
Попозировать хочет моя Суламифь,

— но в то же время там и «...высунувши кончик / Единственного в мире язычка», и небеспредельность, сдержанность желчности в восхитительно германофобских стихотворениях («Для дам. Для мужчин. А для галок? ... ... и сорвал две еловые шишки»). «Нет, Рейн не ваш...» — здесь на заднем плане проходит то, что «напоминает о чем-то, чего с сараями просто не бывает» — «тли на розе» звучат как tsli na rosai (путь каких-то, черт их дери, роз) — но ощущение, как у питона (сарая), которому удалось почуять отзвук того, что значит быть бабочкой (велосипедом). Дорогие эйрефилы, я знаю, что для эклипсиса нужен артикль или предлог (какой? — здесь знания иссякают); это натяжка, не пылкая и не блестящая, а... да ну ее.

Кстати, лучшим пелевинским произведением (про жизнь и необыкновенные приключения сарая) мировоззрение описывается более-менее точно: этакий наивный на первый взгляд неоплатонизм, а на самом деле «иначе-чем». ВОП, кстати, тоже любимый поэт (желчен, пародист):

Товарищи! Раздался гулкий выстрел из маузера, и пуля ужалила товарища Фанерного в лоб.
Он потянул было руку за пазуху, покачнулся, закрыл глаза и на землю хлоп.
Товарищи бойцы! Сплотим ряды, споем что-нибудь хором,
И ответим белой сволочи революционным террором!

Но в то же время: «Чтоб за лица неподвижною кожей / Гордою силой цвела пустота / И выходило на Бога похоже...»

Фраг, если ты когда-нибудь напишешь рассказ, в чем-то похожий на бестеровский «О времени и Третьей Авеню», человек из будущего просто обязан упомянуть «вашего великого поэта Пелевина», а когда ему скажут, что прозаик, — посмотреть снисходительно.

И «Псалом» Пауля Целана — это вне желчи.

Не обижайтесь, я не буду делать из Ахматовой Горенко. В хороших стихах всегда есть завершенность вместе с потенциальностью (что-то в них бешено и яростно циркулирует). Слишком похоже на внутриатомные связи. Очень опасно. Рванет — не соберешь. Хотя больше всего хаотической энергии в «Пьяном корабле» Рембо (даже в переводе Лившица).

Николай Николаевич, вы ведь (в отличие от всех остальных) читаете журнал? Не могли бы вы преподать небольшой урок (именно: урок. Или, если, хотите, прочесть лекцию, да-да, в форме мини-лекции!) на тему «Как приличному человеку должно употреблять Game.EXE»? Что сначала, что потом, что на закуску? Как надо читать Фрага С., ОМХа, мадемуазель Ариманову, Н.Н. Третьякова? Согласитесь, хорошим читателем можно не только родиться, но и стать. Попробуйте же увеличить число таких людей среди .EXE-читателей!

Кстати, а почему ваши коллеги не читают журнал? Так было всегда или эта мутация происходила с ними постепенно? Ну хорошо, а себя-то вы перечитываете? Насколько это забавно — вдруг не узнать себя (время прошло, тема забыта, вы изменились и пр.)?

Ясным, но все же не заслоняющим монолога фоном звучит композиция We Are The Champions, Queen, альбом News of The World (1977).

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ. Дорогие друзья!

Лекция — тяжелая форма. Из темных церебральных глубин всплывают семинары месье Лакана («кто-нибудь, хотя бы вы, Жан-Поль, наточите

* Нуль-Т-кабина.

наконец карандаши») и диэтологические рекомендации Вени Е («после чего позволить себе пятьсот граммов пива и рыбный деликатес»).

В нашем случае в ход идет все любое: острым (T2T) карандашиком хорошо черкать «NB» и «sic» на OMX-полях, напитками хорошо фыркается над вершининским, дутье в костяную флейту (ладно, в свернутый трубочкой лист плотной бумаги) славно сопровождает ашотовское, для Маши необходимы вечер и абажур (до конца не уверен, но Веня Ш, кажется, попадает в тот же пространственно-временной слот), господин Сибирский требует помещения текущего номера на руль бешено мчащегося велосипеда (что опасно; поэтому почитал — поездил, еще почитал — еще поездил; или вот велотренажер). Фрагу близки провоцирующие двигательную активность Саша Ка и Сережа Ду, но вот м-р Стремовский отличается от г-на Хажинского временем: чирк-чирк на полях, но не ранним вечером, а ранним утром, и засучить рукава. Лаптевское это: стоя, журнал в левой руке, правая подбрасывает разводной ключ (должен делать в воздухе полный оборот).

Или как вам угодно. Не стесняйтесь, экспериментируйте. У меня, например, решительно не получается читать журнал за едой (питье не в счет). .EXE — чтение на месяц. Не нужно светокопировать все мгновенно — заболит голова. Но в экспресс-ознакомлении с очередным номером отказывать себе тоже не стоит. Правил нет, за исключением, возможно, одного: раскрывать журнал нужно всегда наугад (обстоятельства подтянутся). Если одно и то же попадается несколько раз — все равно читать! Читать себя? — «Ну что это за тип? Я могу лучше».

ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ. Читаю журнал в электронном виде, воруя материалы из FTP-папки Ready — не все, конечно. Привычки читать журнал от корки до корки сразу после выхода не возникло — это блестящая, толстеющая бумажная масса существенно больше меня, она вызывает благоговение и, пожалуй, радость от мысли, что там есть и пара моих полос. Зато открыть журнал спустя год-два, когда от игр остались лишь тени, — сущее удовольствие!

ВЕНИАМИН ШЕХТМАН. Хорошо быть новичком — грехов накопить не успел. Читаю журнал с нескрываемым удовольствием. Спасибо тем, кто!

АЛЕКСАНДР КАНЫГИН. Читал и читаю. (Поэтому не надо вот здесь побрасывать нам всякое, наветы там, поклепы и прочее нездоровое!) Тащусь не только от содержания, но и от... бумаги, тактильных ощу-

РАЗНОСОЛЫ
КАНТ

АНКЕТА ПРУСТА
НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ

1. Когда нет друзей.
2. Там же, где и сейчас, только чтобы в шкафу был двусторонний телепорт (Нуль-Т-кабина) в «Компьютерру» и чтобы про телепорт не узнала местная клубничная мафия.
3. См. ответ на вопрос 2. И еще Фрагу сделать Нуль-Т в редакцию. И Сереже.
4. Привирание ради красного словца — если оно не является оговором или клеветой.
5. Пасть можно множеством разных путей. Все они мрачны, позорны и унизительны по-своему. Выбирать — значит перебирать.
6. С большим отрывом — Дядя Аксель из «Отклонения от нормы» Уиндема. Может быть, еще принцгерцог из «Обитаемого острова» Стругацких.
7. Никита Хрущев, Палпатин-наоборот.
8. Vault Dweller в моем исполнении.
9. Дедушка с материнской стороны.
10. Трудно выбрать. Пусть будет Иван Шаповалов, продюсер, открытый «зову бытия».
11. Марк Шагал.
12. Фаррух Балсара.
13. Кевин Смит.
14. Джек Николсон.
15. Великодушие, проявляющееся, в частности, в умении прощать.
16. Великодушие, проявляющееся, в частности, в умении прощать.
17. Щедрость.
18. Бережливость.
19. Шланговать, притворяясь, что бессистемно читаешь, играешь или разглядываешь онлайн-комиксы.
20. Говардом Стерном.
21. Упрямство.
22. Способность подставить плечо и способность принимать помощь просто так.
23. Трупная лень.
24. «Любопытно, но...»
25. См. пп. 2 и 3. Еще чтобы родственники, знакомые и родственники знакомых не болели ничем серьезнее насморка. И чтобы мы — еще и про кино и про фантастику.
26. Легко догадаться по пп. 2, 3 и 25.
27. Худым.
28. Пузо.
29. Зеленый.
30. Все, которые не продаются, а растут сами по себе. Даже репей.
31. Гусь (дикий или стремящийся на свободу).
32. Леонид Соловьев. Юрий Коваль. Аркадий и Борис Стругацкие. Наверное, имеет значение, как долго писатель был любимым.
33. Саша Черный. Гумилев. Рембо. Уитмен.
34. Елена. Анна. Ирина. Кажется, Райдер Хаггард говорил, что женские имена всегда кончаются на «а». А еще они должны состоять из сонант и гласных. Лучшее мужское имя — Василий. Оно многозначно до нарицательности.
35. Липы в цвету (даже в сочетании с выхлопными газами, фенолом и наэлектризованной тонкой пылью).
36. Укоренившуюся в себе, пресыщенную и самодовольную ограниченность.
37. Именно презрение, не ненависть? Св. Августин («Блаженный»), по-тихому сдавший Пелагия-Моргана римским спецслужбам.
38. Подписание Декларации прав человека. Habeas Corpus Act'а и Magna Carta'ы тож.
39. Лечить злокачественные опухоли на расстоянии, без ведома больных.
40. Уйти На Запад (см. у Ле Гуин).
41. Об окольности своих путей.
42. В Гронингене, в сентябре 1997-го. Как Джордано Бруно, получивший практическое подтверждение правильности своих построений о множественности обитаемых миров.
43. Мне вроде бы и ничего, да только душно как-то — по не зависящим от меня, коллег и знакомых обстоятельствам.
44. Все девизы давно закопирайчены корпорациями! Да и уподобляться этим социальным туловам неохота.

щений от свежего номера. Не шучу, правда, нравится. Читаю всегда с конца, так уж привык. Согласен с лектором, пытаться осилить все сразу — некрасиво, чтиво слишком наваристое, густое.

С Е Р Г Е Й Д У М А К О В. Журнал читаю как самый обычный человек, наглядный пример джекило-хайдовской паранойи. Чтение материалов коллег — это как хороший стимулирующий щелбан: смотри-ка, зараза, можно и так! А вот себя как раз пробегаю по диагонали, потому что не нарцисс.

Время коммерческой литературы, коммерческого кино, коммерческой музыки... Игры? И вовсе махровый масскульт. Но авторское кино худо-бедно случается; настоящие книги, к счастью, пишутся даже сегодня. А что с... непривычное словосочетание, о которое журнал обломал целую cover story... авторскими играми? Их количество стремится к нулю слева. В чем дело? Не в том ли (и это единственная причина, потому что все остальное — следствия), что мы очень молоды и еще не выросли разработчики, которые способны почувствовать себя не ремесленниками, но Авторами (банально, но авторская вещь невозможна без автора)? (Кстати. Один из участников .EXE-конкурса «Игры, которых нет», если помните, прислал картинку в воздушной акварельной технике. А вам хотелось бы прикоснуться к такой графике мышкой? Кажется, даже такой штришок — это уже заявка на авторство, на неординарность, на позорное изгнание с конвейера.)

В той самой теме было сказано миллион слов. Но никто так и не понял, а нужны ли эти «авторские игры» самим разработчикам...

М А Ш А А Р И М А Н О В А. Знаете, почему у нас до сих пор нет авторских игр? Потому что из КИ-индустрии очень легко уйти! Куда угодно — в литературу, в кино... Да-да! Примеры из квестов напрашиваются сами собой. Где сейчас Эл Лоуи? Рон Гилберт? Роберта Вильямс? Джордан Мехнер? Джейн Дженсен? Или не из квестов: Лорни Лэннинг, по-вашему, не авторские игры делал? Или хотя бы начинал их делать... Эй, кто-нибудь, срочно купите «Психонавтов» Тима Шефера!! Знать не желаю ваших оправданий. Давайте хоть Тима не отпустим в трехмерные мультипликаторы!!!

О Л Е Г Х А Ж И Н С К И Й. После той темы у меня на словосочетание «авторские игры» развилась аллергия. Мне кажется, стоит говорить об арт-проектах, вдохновленных играми (Тони Кондон и сотни других). Самим «разработчикам» авторские игры чрезвычайно интересны, но они не будут ими заниматься — потому что им надо семью кормить. Даже г-н Орловский — в том разговоре — обмолвился было, что хочет иногда все бросить и сделать что-нибудь эдакое, ух! Но потом посуровел, заиграл желваками и устало отрезал: не пришло еще время. И немедленно продал компанию большому инвестору, от греха и «авторских игр» подальше. А вот всякие паразиты-художники-артисты-бездельники-серферы, которые существуют на гранты, пожертвования меценатов и живут от одной инсталляции к другой — вполне могут и уже давно занимаются «авторскими играми». Они не являются профессионалами в том смысле, что не зарабатывают на создании и продаже игр. Им плевать на массовую аудиторию и абсолютно не интересен тираж. Насмерть изжеванную и опостылевшую тему «игра как объект искусства» предлагаю наконец отрыгнуть! «Игра как инструмент для создания объекта искусства» — вот новый тренд!! Чем больше людей прошло через КИ-мясорубку, тем понятнее будет это искусство народу!!!

И — нужны! В игровой индустрии очень много увлеченных людей, романтиков, фантазеров, безумцев. Они поднимаются со дна, где погуще. Маркетинг, управление — это обязательно, но приходит снаружи.

В Е Н И А М И Н Ш Е Х Т М А Н. Сдается мне, что все упирается в технику. В сложность освоения инструментов. В деньги, стало быть. Современную игру на коленке не сделать. Слишком много нужно технических средств и людей, умеющих ими пользоваться. Людям этим надо платить полновесные денежки, а в такой ситуации уже не поозоруешь. И вообще, толпой хорошо только каналы рыть. А картины в одиночку рисуют. И самые вкусные пирожные все равно делают в маленьких кондитерских, а не на фабрике «Ударница».

Вот когда техника еще немного вперед подвинется и средства игростроения станут общепонятны и общедоступны, как видеокамера SVHS-формата, тогда-то и наступит золотой век. Когда команда «сценарист и художник» станет самодостаточна. Только будет очень сложно вылавливать искомые авторские шедевры среди сплошного сам-себе-гейм-мейкерства. И не надо кивать на флэш, товарищи! Это совсем не то. Такой «видеокамерой» можно разве что «Ведьму из Блэр» снимать. (Впрочем... помните, не так давно офисные работники буквально помешались на игрушке с пингвинобитием. Простая была, как «му» сказать, но благодаря обаянию персонажей — вполне авторская. Явно живой человек рисовал, а не курируемый аккаунт-менеджером корпоративный пейнтер.)

Ф Р А Г С И Б И Р С К И Й. Ага! Наконец-то представился случай использовать собственное Гениальное (Авторское!) Определение авторской игры, с которым почему-то никто не желает соглашаться. Готовы? «В кино и компьютерных играх любой гений работает не один, а с каким-никаким коллективом. И это ужасно. Те таланты и гении, которые работают не одни, а с большим, пышущим здоровьем коммерческим коллективом и все-таки, несмотря ни на что, умудряются наложить на ВЕСЬ проект отпечаток своей индивидуальности, — Авторы». То есть, в моих категориях, авторские игры делают такие люди, как Сид Мейер, Тим Шефер и даже, прости господи, Джон Кармак. Но я, идиот, решительно не способен понять, чем авторское кино отличается от неавторского, не уверен в существовании авторской литературы, и... Все-все, умолкаю.

Звучит Under Pressure, Queen, альбом Hot Space (1982).

Н И К О Л А Й Т Р Е Т Ь Я К О В. А черт их знает. Наверное, нужно смелее представлять себе авторские игры, чтобы они не были увечным подобием авторского кино. Посему.

Игроки-капиталисты до тридцати душой! Становитесь, на фиг, меценатами, содержащими аффтарские калликтивы! Это еще никто не делал. Это круто. Shake the foundations, good people! Скажите слово!

Аффтары! не обижайте свои команды, творите согласно! Будьте готовы жить жизнью бродячего цирка! Будьте площаднее авторского кино, будьте настоящими вертепщиками! Публика местами знает толк!

Критики! Высоколобьтесь! Подпитывайте уверенность авторов в себе! Создавайте у них ощущение востребованности!

Игроки! это ж, трам-тарарам, для вас. Не суйте нос в корытца, поднимите головы к небу! ЧУВСТВУЙТЕ.

А Л Е К С А Н Д Р В Е Р Ш И Н И Н. А существует ли чистый вид искусства, стартовавший как таковой с шедевров и авторских бенефисов? Рисунок? Сомневаюсь. Кисхино? Точно нет. Литература, а конкретнее, книга, письменность? Чисто утилитарное средство. Были ли откровениями первые фразы обладавших огромным мозгом неандертальцев? Гм.

КИ уже более чем успешны в своем исходном предназначении — рекреации, увеселении. Им вменяется достойный древнегреческих полубожков подвиг — вытеснение признанных, всемирно и всемерно подпитываемых видов искусства. Не это ли вернейший признак потенциала, а, братие?.. Что, разумеется, ничего не гарантирует. Вон, посмотрите на комиксы. Искусство? Американцы громко говорят: да!! А мы? Мы, запечные снобы, утверждаем, что дальше исходных увеселительных рамок они так и не шагнули.

С Е Р Г Е Й Д У М А К О В. А вот не нужны. Нельзя всю жизнь делать, простите, поп-шнягу — а потом проснуться утром в воскресенье и сказать себе: всё, сегодня делаю эту... как ее... авторскую игру. Мозги либо работают определенным образом, либо отдыхают. Не думаю, что «параллельные» креаторы задумываются о том, что же, собственно, они делают, — «левые» же потуги соорудить что-то «типа гениальное» раскусываются с первого взгляда. Да, творцов мало. Можно сказать, очень мало. Ниша «настоящего» — это всегда что-то маленькое, неуютное и без окон. Настоящее всегда в меньшинстве, всегда в оппозиции, поэтому не стоит удивляться сложившейся ситуации. Более того — это нормально! Звучит цинично, но именно такое положение дел и стимулирует появление гениев в любом виде искусства.

Господа Третьяков и Вершинин! Представьте ситуацию: случилось страшное — вы стали западными резидентами; в игровом журнале (на игровом сайте) есть вакансии. Сколько времени вам потребовалось бы, чтобы адаптироваться и писать профессионально на английском (не без редактуры, конечно)?

Звучит Radio Ga Ga, Queen, альбом The Works (1984).

Н И К О Л А Й Т Р Е Т Ь Я К О В. Совсем немного. Впитать актуальные cultural references и заполнить пробелы в активном словаре («But the animations are all crappy»), которые легко выявит практика.

По-английски мне вообще думается яснее: второй язык, и понятия/слова не разбегаются, не свиваются и не играют друг с другом. В то же время это можно рассматривать и как недостаток.



А Л Е К С А Н Д Р В Е Р Ш И Н И Н. Либо сразу, либо никогда. Иноподданные друзья и родственники спрашивают об этом неизменно: «А почему ты не пишешь в западные журналы?». Английский... Он другой. Невероятно емкий и вместе с тем компактный — неглубокий, нечувственный. Технический язык, где только считанные Шекспиры способны действительно жонглировать слогом без опасения быть изданным в переплете «Садовый трактор «Венецианский купец». Руководство пользователя».

К слову, я пробовал. Мне указали на дверь и попросили подучить язык.

А можете ли вы сформулировать, чем западная игропресса отличается от нашей (от нас)? И — что такое «второй язык» для журналиста, литератора?

Звучит I Want To Break Free, Queen, альбом The Works (1984).

Н И К О Л А Й Т Р Е Т Ь Я К О В. Оне (в виду, конечно, имеются los anglos) лаконичнее излагают (в печатных изданиях во всяком случае). А еще (и особенно это свойственно англичанам) у них практичность сочетается с моральностью и чувством собственного достоинства (прямо как у Сомерсета Моэма). Умело сохраняют баланс. Что держит их на плаву, как Британию. Хотя у некоторых американцев пошел крен в личный и узкогрупповой практицизм.

«Второй язык» — что-то вроде подкладки. На него можно переходить, им можно играть (поигрывать, как старая ... облезлым лисьим хвостом). Пишущему человеку он нужен в той же мере, что и любому человеку: увеличивает количество источников информации. И дает «стереоскопическое зрение». Смотреть с другой точки нужно всем, хотя бы иногда. А вообще, нужен и третий язык — чтобы не было «либо — либо» внутри отдельно взятой головы, а спокойное сознание, что думать-говорить-действовать можно и так, и сяк, и этак.

Литература способна сформировать (или просто формирует?) человека (о воспитании ею людей творческих профессий мы еще поговорим), с этим не поспоришь. Кино (настоящее, а не нынешнее, развлечение для глаз и ушей) тоже. Вопрос лишь в качестве людской выделки... А игры? Представим: Маугли, общество, не знающее литературы и кинематографа, ТОЛЬКО ИГРЫ. Что получится на выходе? Насколько игры (электронные) вовлечены в то, что формирует человека разумного? Поколение игроков (не единицы, а в целом) — читает серьезную литературу? способно понимать и любить... эээ... поэзию (кажется, в «Ожегове-Шведовой» все еще есть такое слово)?

Ф Р А Г С И Б И Р С К И Й. Тут, мне кажется, вопрос прежде всего в длине традиции. Рассуждать о сравнительных достоинствах разных медий и степени их влияния — последнее дело, но одного отрицать нельзя: сколько лет тому кино? а литературе? музыке? А игра как явление древнее их всех.

С другой стороны, игра электронная — вещь высокотехнологичная. До КИ самой высокотехнологичной медией было кино. И какой же отпечаток это наложило на бедный кинематограф? Он стоил и стоит денег! Литература требует только усилий, кино и компьютерная игра — усилий и материалов. Последнее, мне кажется, создает некий интересный дуализм: любое, даже самое авторское проявление авторских чувств жестко ограничено денежными рамками. Роберт Земекис сказал на эту тему: «Когда делаешь трехмерный мультфильм, секунда стоит одинаково, вне зависимости от того, что происходит на экране. Поэтому вам, ребята-сценаристы, я разрешаю всё!» Мечта, правда? Но в литературе-то это было справедливо с самого начала! Смог бы Джойс сделать «Улисса», если бы это была не книга, а низкобюджетный эпический фильм? Вряд ли, вряд ли. Для того чтобы сочинить гениальный роман, нужно, во вторую очередь, время (ну же, назовите мне хоть одну бессмертную книгу, написанную БЫСТРО? А рассказ? А стихотворение! Мне известно одно почти что исключение — «Моби Дик»). В кино и КИ времени тебе не дадут НИКОГДА. Там нужно концентрированное проявление гения, максимальная неповторимость в минимальный промежуток времени. Режиссер и разработчик игр вовлечены в прямой обмен временем с читателем. В литературе идет обмен опосредованный. «Улисс» работает именно потому, что читать его можно лет десять (я, например, до сих пор не осилил некоторые главы), книга становится спутником жизни. Да, можно всю жизнь смотреть одно кино или играть в одну игру, находить новые смыслы, но только в случае с книгой пожизненным может быть ПЕРВОЕ ПРОЧТЕНИЕ. Книга («Моби Дик», «Улисс», «Библия», «Тропик Козерога») — старший, опытный друг, наставник, путеводитель по нашему

ущербному нелогичному социуму, именно поэтому она формирует характер, мировоззрение (не говоря уж о таких мелочах, как лексикон)... КИ до такого уровня не поднялись и вряд ли в нашем измерении поднимутся, потому что они конечны, они стоят не только усилий, но и денег, потому что нельзя вложить в игру безграничное количество творческой энергии (как это сделали, например, Джойс и Данте), потому что рано или поздно чего-то не хватит создателю, а потом и игроку. В кино нужна камера и натура. В игре даже натуру делаешь сам.

Вот настольные игры бесконечны, требуют очень небольших (собственно, никаких) затрат на создание (как и литература, они прежде всего проявление ВОЛИ СОЗДАТЕЛЯ. Талант есть критерий этой воли. И даже, может быть, гениальность), и потому вполне способны служить таким путеводителем. Именно настольные игры в данный момент лучше всего отражают человеческое общество (и становятся все менее абстрактными. Абстракция, в конце концов, — всего лишь пренебрежение деталями). Я легко могу представить себе мир, в котором характер человека формируют броски игральных костей, а жизнь представляет собой цепочку уравнений разной степени сложности... Собственно, это наш мир. Вот разве что костей этих никто не видел, а формулы очень сложны.

Поколение игроков приучено к прямому обмену временем. Они привыкли к графе «ориентировочное время прохождения» в рецензиях (вы видели когда-нибудь на книжке ярлычок «ориентировочное время прочтения»? А, например, «срок годности»? Я представить себе не могу, как можно прослушать до конца аудиокнижку). Кино, конечно, тоже классифицируют по продолжительности, но вы знаете, в чем главное отличие «времени просмотра» от «времени прохождения»? Время просмотра — это то, сколько идет фильм. Время прохождения — ЭТО ГАРАНТИРОВАННЫЙ МИНИМУМ УДОВОЛЬСТВИЯ. В кино (настоящем) вам никто ничего не гарантирует. Эпизоды могут быть как приятными, так и не. Вспомните хоть один неприятный (по авторскому намерению) эпизод в компьютерной игре? А непонятный? В компьютерной игре получать от каждой минуты удовольствие — ваша прямая и непосредственная ОБЯЗАННОСТЬ. Таким образом, игроки не только нетерпеливы, но и избалованы.

Поэзия?.. Мне кажется, для нашего (я знаю! Я в жизни не прочел до конца ни одной поэмы) поколения это идеальный формат. Стихотворение коротенькое, и сразу видно, хорошее оно или плохое, правда, ребята?

Звучит One Vision, Queen, альбом Live Magic (1986).

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ. Маугли что-то потеряет, но что-то и приобретет. При условии, что среди игр будут попадаться хорошие, он может стать неплохим человеком.

Я жестко дистанцируюсь от современного накачанного индустриальными деньгами hype'а — что игрок-с-детства «адаптивнее», «гибче» и «социабельнее» читателя-с-детства. Потому что понимать его следует так: «с помощью игр мы хотим вырастить идеального потребителя и наемного работника — существо с системой дренажа мозгов и управлением по хлопкУ».

Так вот, если кормить хорошими играми, то... Морис Мерло-Понти был очень хорошего мнения о кино: оно, дескать, способствует целостности восприятия (движение непрерывно, звук и образ воспринимаются одновременно). А игры, как мне кажется, идут дальше в том же направлении и убирают зазор между созерцанием и действием. Который особенно велик у людей «литературоцентричной» культуры и проявляется не только на rendez-vous.

«Поколение», сдается мне, давно уже маркетинговое понятие — какой-никакой образ себя, предлагаемый не желающим двигаться разными нечистыми на руку (и не только) обормотами. Поэтому в целом поколение способно читать что угодно — что скажут; и понимать так, как научат. Ведь предлагаются не только модные книги, но и модные мысли по поводу.

АЛЕКСАНДР КАНЫГИН. Вопрос, наверное, не в играх. И даже не в способности их влияния. Главным фактором были и остаются люди. Одни играют, читают, смотрят — и удивляются. Радуются новым впечатлениям, получают удовольствие от пережитых ощущений, будь это невероятной красоты замок на скале, безумная гонка, полная адреналина перестрелка или открытая модификацией сцена секса в последнем GTA. Другие, что в играх, что в кино, будут искать «мочилова, опаньки!», «черножопых» и «чтобы мозги джибзами!». Это КИ виноваты? книги? кинематограф? Или человек просто устал на нелюбимой работе и хочет незамысловатых кормовых развлечений, а на воспитание души ему плевать? Да не будет он ни в жизнь позволять копаться в его душонке и перекраивать ее, поворачивая к разумному, доброму, вечному. А третьи, быть может, задумаются, ведя легионы римлян на Египет, о мировом господстве и тихо, но верно будут стремиться к цели, явя нам в будущем очередного кремлепосадного «помазанника божия». Кто-то из этих перечисленных лучше других? Если бы.

А вот воспитают ли КИ Маугли... Думаю, да. Изобразительные средства не уступают книгам и кино. Разве что последние прошли больший путь, собрали и переосмыслили тонны чужого опыта. Зато литература и кинематограф не дают ни выбора, ни возможности влиять на ход событий. Почувствовать своеобразную свободу, пережить смерть или геройское величие — это уже игра. Может быть, на сцене, может быть (в нашем случае) — компьютерная.

СЕРГЕЙ ДУМАКОВ. Пусть меня назовут «ренегадом», но, на мой взгляд, ТОЛЬКО ИГРЫ сделают из нашего Маугли натурального СВИНОПОТАМА. E-games, в отрыве от культурного контекста, являют собой концентрат тупого энтертейнмента, глупого развлечения, стимулирующего простейшие наслаждательные нервосокращения. Чтобы это доказать, не нужно далеко ходить: достаточно заглянуть в ближайший игровой клуб. Там полно этих индиго-мутантов, взращенных на каше из сетевых стратегий и мюслях примитивных стрелялок. Ни за что бы не советовал начинать воспитание хорошего вкуса у ребенка с электронных игр — хотя бы потому, что такой дебют чреват леностью, нетерпимостью и отсутствием желания тратить так быстро несущееся вперед время на длинные и скучные книжки (в которых, к тому же, нет пиксельных шейдеров и спецэффектов на базе Direct X 9.0c!).

ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ. Есть игры и есть игры. Некоторые из них ведут за собой, тянут, заставляют копать, расти, двигаться. Из примеров, навскидку... Rome Total War, варгеймы, авиа- и прочие симуляторы. Есть игры, которые никуда не ведут, — это просто жевательная резинка для мозгов, глаз и рук. Большинство игр — результат переработки вторсырья. Мы все находимся на борту космического корабля с автономной системой жизнеобеспечения, поэтому... ну, вы понимаете. Не самые лучшие сценаристы, не самые пронзительные сюжеты — все слегка «второй сорт». И все же, мне кажется, что Маугли-играющий существенно превзойдет своего братишку, ползающего по деревьям с обезьянками. Посмотрите на игроков — это увлеченные, упорные, любознательные и усидчивые люди, которые привыкли решать сложные задачи — будь то соло-«зачистка» 327 уровней или строительство империи. Их энергию и приобретенные умения важно вовремя переключить на другие, более «настоящие» дела!

АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН. Сейчас вся серьезная литература имеет шанс быть изданной в комиксах. Если сохранить текст до запятой — останется ли она серьезной? А если отрисовывать возьмется Фрэнк Миллер? А если Сезанн? А Леонардо? Являются ли однозначными ответами на этот вопрос фильмы «Ромео + Джульетта» и киноадаптации Шекспира Кеннета Браны?

А если бы Кирилл и Мефодий выбрали латиницу? Стал бы русский народ римским?
Литература, кинематограф, театр, риторика, живопись, пантомима и язык жестов — не узкие ли частности большого интеллектуального неизвестного, которое требует выхода? У Дугласа Адамса была цивилизация, которая изобрела аэрозоли перед открытием колеса: их Микеланджело наверняка расписывал здания персонажами из местного «Квейка». И сразу, пока не отвлеклись, — если бы в свет не вышел дурно принятый прессой фильм «Автостопом по Галактике», прочитали бы книгу миллионы молодых жителей планеты? А Шекспира? И если великого Барда уже ставят не только на подмостках, но и в кино — то далеко ли до аутентичной компьютерной игры? Перед решительным, словно скальпель, ответом прошу вспомнить монтипайтоновскую игроадаптацию «Святого Грааля».
Боже упаси, я не выгораживаю КИ. Подобные вопросы, наверное, уместно поднимать раз в пятнадцать или двадцать лет.

Хорошо, а если бы ИГР (вообще игр) НЕ БЫЛО (то есть совершенно)... если бы они НЕ БЫЛИ ПРИДУМАНЫ – чем бы вы занимались? Если бы игр не существовало – каким было бы человечество? (Гм, было произнесено слово «человечество»? Помните, как кроманьонцы «победили» лапочек неандертальцев?)

С Е Р Г Е Й Д У М А К О В. Без игр человечество выродилось бы в прелестных адамсовских вогонов.

В Е Н И А М И Н Ш Е Х Т М А Н. Почему кроманьонцы одолели своих коренастых современников, я не в курсе, по крайней мере ни одна гипотеза мне, дилетанту, не нравится. А что касается остального, то не имеется же в виду отсутствие игр в принципе, любых, а не только КИ? Если имеется, то — увольте. Для ответа на этот вопрос мне нужно получить еще одно верхнее образование, причем, не как в первый раз, а как следует. Отрастить мозг в полтора раза больше нынешнего и набивать его материалами книг и статей, к которым я сейчас и близко подойти боюсь. Организовать команду из блестящих ученых самых разных специальностей... В общем, много чего.
Игры — настолько основополагащий момент онто- и филогенеза, что я не решаюсь даже предположить, как бы выглядел мир в их отсутствие! Не только развитие человеческого общества, но и вся эволюция высокоразвитых организмов шли бы совершенно иным путем. А появление вышеупомянутого общества, кстати, скорее всего, и не произошло бы. Родилось бы что-то совершенно третье.
А вот мир без КИ мне представить как раз очень легко. Благо, для этого не нужны теоретические выкладки, можно поехать и посмотреть. По-моему, большинство ныне живущих человеков в КИ не играет. И вся эта культура, нам с вами близкая и дорогая, не так уж и велика пространственно и количественно. И ни разу не основополагающа. Да, не играют в КИ там, где компьютер роскошь. И времени на игры вообще не много — работать надо. Там, не появись ПК вообще, не изменилось бы ничего. В остальном мире — больше бы играли в гольф, карты, войну и смотрели бы ТВ. Нашли бы чем заполнить свободное время и чем удовлетворить тягу к необычным переживаниям.



А я занимался бы тем же, чем занимаюсь сейчас, когда не играю и не пишу об играх («бы» после каждого пункта): читал, писал, гулял с собакой, делал кукол, ездил на охоту и рыбалку, а больше всего — валялся, мечтая...

Ф Р А Г С И Б И Р С К И Й. Вероятно, рецензированием. Скорее всего, книжек. Наверное, в этот самый момент я отвечал бы на вопрос «а чем бы вы занимались, если бы не было придумано ЛИТЕРАТУРЫ?» — и отвечал бы на него так: «Возможно, рецензированием музыки...» Хотя у меня нет слуха.
Без игр человечество было бы, во-первых, крайне скучным, а во-вторых, не было бы человечеством. Первое — недостаток. Второе, вероятно, тоже...

Звучит Innuendo, Queen, альбом Innuendo (1991).

Н И К О Л А Й Т Р Е Т Ь Я К О В. Не хочется нудить, но. У каждой игры — собственная темпоральность и каузальность («делу — время, потехе — час» умные люди сейчас трактуют так, как будто час не из этого времени). Умение создавать правила — творчество. Умение принимать правила — социальность, как и умение договариваться об их изменении. Уметь включиться в игру — уметь начать сначала, с нового начала.
Нивелирующая «социальная реальность», навешивающая всем бирки... Игры — не только убежище от нее, но и умение выломиться из ячейки, из пространства-времени, где на вас уже готов некролог и вселенская, «объективная» оценка вашего существования.
И мне смешны люди, которые пытаются выявить в играх ПРАКТИЧЕСКИЙ (посюсторонний) смысл или пользу, или «воспитательное значение». Это же свобода, ёклмн, непосредственная. Проактивность.

А Л Е К С А Н Д Р К А Н Ы Г И Н. Когда летом маленький Саша Ка маялся бездельем в деревне Большое Болдино, он занимался следующим. На листе бумаги во всех подробностях рисовался огромный робот (часа полтора-два лежания на пузе и болтания в воздухе ногами; музой, кстати, служили обертки от турецкой жевательной резинки), потом страница складывалась в несколько раз и случайным образом протыкалась ручкой. Острием стержня (пулемет) и всем пластмассовым корпусом (нечто жутко крупнокалиберное). Развернутый лист придирчиво рассматривался (еще часик подрисовывания огня, искр и дыма в местах повреждений) и начинался ремонт робота или битва потрепанного героя с другим титаном, если оформители турецкой тянучки постарались и что-то особенно мерзкое привлекло внимание Ка. Игра эта, видимо, была консольной: о сэйвах даже не говорилось, графика оставляла желать, а музыка не уходила дальше «бджжжж, падзарвался»!
Игры не могут не существовать вообще. Это неотъемлемая часть разумной ж.

О Л Е Г Х А Ж И Н С К И Й. Взаимоотношения между людьми, человеческое общение — это ведь тоже игра, не так ли? Это будет общество промышленных микрокалькуляторов, скучнейшее место в изведанной части Галактики.

А Л Е К С А Н Д Р В Е Р Ш И Н И Н. Меня звали бы Александр Зета Одиннадцатый, и я был бы не уполномочен отвечать на ваши анахоретские вопросы, отступник. Кстати, за вами вот приехали....

Очень тихий европейский городишко
на побережье Адриатики, недалеко от Эльбруса, пять лет назад

Олег Михайлович, поделитесь сокровенным! Трудно ли вам далось решение не уходить с головой в прессу, а сотрудничать с журналом по сути внештатно? Что было тому причиной? Только ли дикий характер главного редактора? Можно ли назвать это словом «хобби»? Как долго, по прогнозам гидрометеоцентра, может продлиться этот антициклон? А может... может... короче говоря, что должно произойти, чтобы вы поменяли полярность (речь, очевидно, не только о нашем впалом издании)?

Звучит композиция Purple Haze, Jimi Hendrix Experience, альбом Are You Experienced? (1967).

ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ. Дело в том, что, когда я в мучениях метался с выбором «или — или» (а ведь в те суровые времена все было именно так: с нами или против нас), я с трудом представлял, что занимаюсь «прессой». Это было чудесное увлекательное занятие, нечто вроде игры, предмет немыслимой зависти близких знакомых: «ну да, ты всего лишь играешь в игры, а тебе за это платят!». Если бы я знал, что удел журналиста — это две недели отпуска в месяц, постоянные загранкомандировки, всенародная слава, связи в высшем руководстве иностранных компаний, солидные гонорары, горы бесплатного оборудования для «тестов», яркая ночная жизнь на презентациях и семинары на Кипре в пятизвездочных отелях «все включено» — конечно, я бы остался.

А если честно... Ух...

То, чем я занимаюсь в .EXE, едва ли можно назвать хобби. Впрочем, и работой это тоже не назовешь. Это часть меня, это семь (или уже восемь? — страшно вспомнить!) лет жизни «от звонка до звонка», с ежемесячными авралами. Это путешествие в железной космической ракете в неизвестном направлении (капитанская рубка заперта, в ней, по слухам, безумный одноглазый Капитан) в компании с исключительными людьми. Сюда сложно попасть, но еще сложнее отсюда выбраться. Я не могу представить это: проснуться утром и понять, что тебе не нужно ничего делать для журнала. Сменить полярность? Не думаю, что мы находимся на разных полюсах. Возможно, когда-нибудь, но сейчас я увлечен одной очень интересной игрой — это экономический симулятор с элементами стратегии в реальном времени в жанре survival horror. Игра идет на настоящие деньги, что добавляет ей особенной остроты.

В шекспировском театре больше всего платили шутам. Им было позволено импровизировать, они создавали (и досоздавали) роли, они смеялись над королями... Должен ли рецензент всегда оставаться джентльменом? Допустим ли жестокий, вплоть до площадного, смех над игрой и ее авторами? Хотелось ли вам когда-нибудь написать... акротекст — чтобы первые буквы каждого абзаца в итоге сложились в смачное ругательство?..

И вторая часть вопроса: насколько рецензент волен в обращении с предметом критики, в его истолковании? Поясним: кинокритику нет смысла (то есть можно и нужно, но...) вздыхать о неудачной операторской работе — фильм не переснимешь; но ведь игра (и мы это знаем) может быть существенно «поправлена» патчами. Может ли журналист сказать: «Ребята, стоп! Вот после этого уровня ваши карты не лезут ни в какие ворота, у героя никакой мотивации, диалоги превратились в разговор с утюгом и т.п. И вообще всё не так. Слушайте меня, я расскажу вам, как должна была выглядеть и играться ваша игра...»? Но: критик — всего лишь критик, он не профессионал в игродизайне и прочем (разве что неплохой литератор). Где здесь правда?

Звучит композиция She's So Fine, Jimi Hendrix Experience, альбом Axis: Bold as Love (1967).

ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ. Критику очень легко провалиться в ересь следующего порядка: он играет в игру час или около того, а потом в тексте начинает советовать разработчикам, что им сделать с уровнями, балансом и в какое место следует засунуть сюжет. При этом авторы провели с игрой два с половиной года, знают ее вдоль и поперек, видеть ее уже не могут, прекрасно осведомлены о всех компромиссах, на которые пришлось пойти ради — миллиона «ради» — сроков, бюджета, массовой аудитории, заграничного издателя-дуболома, дочери портфельного инвестора. И тут приходит Мессия и, подлец, говорит: «Я ЗНАЮ».

Чем меньше рецензент знает о том, как делаются игры, тем проще ему распоряжаться судьбами виртуальных миров. Совершенно верно, критик не является профессиональным девелопером (за редким исключением), однако его мнение чрезвычайно важно для разработчиков. Как, впрочем, мнение любого другого вменяемого, опытного игрока. То, что у тебя неплохо подвешен язык и есть опыт, еще не значит, что ты прирожденный гейм-дизайнер. Вот что ты действительно можешь — это описать СВОИ ощущения от игры и высказать СВОИ предположения о том, как сделать ее лучше... Все, что я сказал, относится к разработчикам, которые не только считают себя, но и являются профессионалами.

Есть другой класс разработчиков, которые (так бывает) клинически не способны делать игры, но при этом обладают невероятным упорством и даже наглостью. Не посмеяться над такими — грех.

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ. Так как немножко литератор, то, наверное, имеет некоторые основания критиковать сюжет и диалоги...

И «мочь» бывает разная: небольшая команда никак не потянет, например, «физику», но к дизайну уровней, наверное, можно придираться... К неаккуратности, что ли...

Джентльменом оставаться трудно, если плохая игра безбожно, без стыда и совести раскручивалась (примеры на слуху). В особенности когда на promotion было затрачено в разы больше денег, чем на разработку. В особенности когда продвижение продукта не исчерпывалось искажающей факты рекламой, но включало в себя попытки насадить прессу на кукан. Одно дело — «Мы хотели, а у нас не получилось», и совсем другое — «Мы твердо намерены всех поиметь, потому что такова жизнь [какой ее делаем мы]».

ВЕНИАМИН ШЕХТМАН. Джентльменом оставаться всегда не плохо, даже тогда, когда частишь кого-то на все корки. Насчет допустимости: если за игрой виден ее автор, живой человек — то нет. Ни в коем случае. Крайне болезненно реагируя на критику сам, я не могу не сочувствовать автору чего бы то ни было. Плевать человеку в душу — нельзя. А если он вложил часть этой души в свое изделие — а я это изделие охаю и высмею, — что получится? Другое дело, когда видно, что продукт сугубо коммерческий, какая-нибудь (сколь угодно блесткая) поделка по фильмолицензии, плод не создания, но только и исключительно упирания рогом. Вот тут — на здоровье! Смеяться над криворукими плотниками и бетонщиками можно в любых выражениях.

Хотелось ли мне... Хотелось. В первой же .EXE-рецензии, на «Дарвинию», мне страшно хотелось отвозить личиком об асфальт и игру, и ее горемычных претенциозных родителей. Но не стал. Во-первых, она настолько

чудовищна, что я засомневался в справедливости своего восприятия. Ведь любят же многие художника Петрова-Водкина, режиссера фон Триера и т.д. Так, может, я просто «не догоняю»? А во-вторых, показалось уж больно мелкой задачей: чего проще — высмеять хромого горбуна, шепелявого зануду. А поди, разгляди, что у него глаза умные и сам он изрядный ритор. Впрочем, все равно ничего такого углядеть не получилось...

По второй части вопроса: он-то, конечно, может. И, наверное, должен. Но и должен быть готов отправиться в известном направлении. А отправить его туда будет первой и вполне законной реакцией девелопера. Если же критик имеет вес и заслуженную славу не пустобреха, а, напротив, человека, равно могущего выражать чаяния потребителя и отлично разбирающегося в игростроении, тогда отношение к нему будет иным. К нему прислушаются, а может быть, даже что-то и сделают. Как, впрочем, и в любой области.

АЛЕКСАНДР КАНЫГИН. Рецензент волен в обращении с предметом критики именно настолько, чтобы не искажать этот самый предмет. Примерно как тест с яйцом: можно ли поставить его вертикально? Отдельные исторические личности надломили скорлупу и установили, таким образом, предмет «на попа». Но! Это было уже не яйцо, а лишь сходный по форме объект. Здесь то же самое. За сменой сути разговора следует смена сути объекта критики. И плох тот дизайнер, что будет следовать за подобными наставлениями. Прислушиваться — да. Принимать к сведению — безусловно. Но не менять в корне свою, родную, взлелеянную и взращенную идею. Отсюда и шажок к первому вопросу: не должен. Это ЕГО, рецензента, ПРАВО. Джентльмен, палач или шут гороховый — его личный выбор. Но — оставаясь в рамках темы, не скатываясь до этого самого площадного смеха. Зачем? Смачные ругательства и метание нечистот в моем понимании есть самое обычное отсутствие аргументов. Искусство шута — филигранное балансирование между остроумной сатирой и безумием.

АШОТ АХВЕРДЯН. Исправить можно все. Фильмы перемонтируются, музыка пересводится, но сама возможность что-то исправить значения не имеет, критик если и говорит «как надо», то в сослагательном наклонении: «как надо было сделать».

С одной стороны, раздавать указания — это частный взгляд на разработчиков «сверху вниз», что практически всегда является непозволительным следствием детской болезни «меня напечатают, я все могу!». Бороться и давить, исповедуя равноправие критиков, игроков и разработчиков.

С другой, критик — профессиональный игрок, а потому его замечания, сколь бы нелепыми с профессиональной точки зрения они ни казались, необходимо принимать во внимание, делая поправку на то, что критик наверняка не знаком с процессом изготовления игры даже в общих чертах, а потому исправлять, возможно, надо вовсе не то, на что указал журналистский перст, но это не повод не вносить исправления вовсе, иначе публика не простит.

СЕРГЕЙ ДУМАКОВ. Очень часто хотелось! И смеяться, и складывать первые буквы в слова а-ля Эдгар По. Но. Любой, даже самый профессиональный критик не стоит левой пятки самого распоследнего автора. Великолепный Мел Брукс очень метко (хотя и крайне жестоко) высмеял всю рецензентскую братию в первой части «Всемирной истории» — всякий начинающий журналист просто ОБЯЗАН, в качестве холодного душа, посмотреть этот нелицеприятный эпизод. Поэтому



АНКЕТА ПРУСТА

ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ

1. Это понятие — всего лишь игра ума. Крайне бедственного положения не существует.
2. Совершенно точно знаю, где НЕ ХОЧУ жить, — в Москве. Дальнейшее смутно. Представляется очень тихий европейский городишко на побережье Адриатики.
3. Быть в гармонии с самим собой и окружающими. Затертые слова, они означают: не иметь напряжения ни внутри, ни вокруг.
4. Я беспощаден к проступкам!
5. Это всего лишь слова.
6. Собирательный герой книг Уэльбека.
7. Иуда.
8. Тони Хоук.
9. Хемингуэй.
10. Публичные политики.
11. Чюрленис.
12. Джими Хендрикс, БГ (за все, что было).
13. Тарковский.
14. Анатолий Солоницын.
15. Умение держать слово.
16. Умение держать паузу.
17. А какие бывают?
18. Ужасное слово. Мне кажется — все.
19. Наблюдать.
20. Пожалуй, никем. Разобраться бы с собой.
21. Увлекаемость и непостоянство.
22. Их терпение.
23. Нерешительность. Неспособность выбрать.
24. «Вероятно, самый», «один из самых», «тварь», «между тем».
25. См. п. 3.
26. Нет ничего, с чем нельзя было бы справиться. Человек невероятно живучее животное.
27. Очень спокойным, ироничным, немногословным и жирнее килограммов на десять.
28. Кривая улыбочка.
29. Не смогу выбрать (см. п. 23!). А какой будет фон? А в какое время дня? А в каком настроении?
30. Лилия.
31. «У Эдика Копеляна случился тяжелый многодневный запой. Сережа Вольф начал его лечить. Вывез Копеляна за город. Копелян неуверенно вышел из электрички. Огляделся с тревогой. И вдруг, указывая пальцем, дико закричал: — Смотри, смотри — птица!» (С. Довлатов). Вот эта, наверное.
32. Довлатов, Хемингуэй, Саша Соколов, Уэльбек, Коваль, Брэдбери, братья Стругацкие.
33. Бродский.
34. Игорь, Наташа.
35. Запах детства: моря, нефти, пыльных горячих переулков и гниющих арбузов.
36. Агрессивную, вызывающую вульгарность и дурновкусие.
37. Зная, как пишется история, ни в чем нельзя быть уверенным до конца. Зачем обижать людей?
38. Боже мой...
39. Летать. Останавливать поток мыслей.
40. В здравом уме. Не причиняя боли близким.
41. О том, что начал отвечать на эту анкету. В самом деле, жалость — неконструктивное чувство.
42. Первый раз на Эльбрусе, пять лет назад.
43. Твердое, как никогда.
44. Всегда!

всегда нужно исходить из благодарного чувства: они без нас — легко, мы без них — никогда.

А Л Е К С А Н Д Р В Е Р Ш И Н И Н. Как человек, регулярно включающий в новостные пассажи Уве Болловича Болла и «БурутЪ», первый брошу в себя камень. Нет, не этично. Плохо! Площадный смех, справедливый и умный, — ну, допустИм... но переход на личности уже заставляет балансировать на грани фола, вооруженного вторжения в интимные пределы, которые, по-честному, никакого отношения к творчеству жертвы не имеют.

Или?.. Прав ли старик Уве (по фотографиям — сущая душка), когда скопом, по-базарному берет дешевые пока игролицензии (Ван Гог тоже не сразу продавался) и лепит из них целлулоидный ужасЪ? На одной чаше весов — популяризация КИ. На другой — комья грязи в лица искренних поклонников. Где большее зло? Увино стремление по-батрацки хапнуть или наш снобский каприз видеть на экране либо талантливое, либо ничто? И не вылупится ли из нашего нахрапистого Уве новый Роджер Корман — лет черед дцать?

Картину социальной ответственности критика и его этического целомудрия добивает гидра пресловутой пятой поправки и черного пиара. «Любое упоминание в СМИ — бесценно?» Политические технологии татями лезут в окна критиков: если можно Велимиру Велимировичу, то чем гонения на «БурутЪ» хуже с точки зрения перьевого джентльмена? Вы заметили, что я уже дважды, притом совершенно без особой причины, упомянул название «БурутЪ»? Теперь трижды... Это издевательство или реклама? И как на это посмотрят разработчики? Порочный полу-ять присутствует, зато даже упокоенный под камнем зазубрит название студии. Хорошо или плохо? Я не знаю, жить в черно-белом мире без желтого и оранжевого цветов (см. «Анкету Пруста») было бы невыносимо скучно.

(Дорогая редакция! После пародии на Потрясающего Копьем в грузинских декорациях и скабрезных ятей «ЗлотогорЪя» я мечтал об акротексте (и прочем, прочем!) денно и нощно. Но — как сверстать? И, да, Олег (Дмитриев) меня прикончит. Чпок-чпок.)

Ф Р А Г С И Б И Р С К И Й. Говорят, какой-то западный журналист прославился рецензией в 7000 слов, в которой 7000 раз встречалось слово «fuck» (вообще-то это был Спайдер Иерусалим). Это к вопросу о неочевидных акротекстах.

Квентин Тарантино говорит, что смеяться над актом творчества нельзя. Это правильно и справедливо — в том числе и для КИ. Правда, далее он говорит, что любой фильм надо рассматривать в том историческом и социальном контексте, в котором он был создан, стараться стать зрителем из семидесятых, просматривая кино семидесятых, и таким образом оправдывает кучу всякой дряни, но это уже неважно... Все, что я прошу от разработчиков, — минимальный акт творчества. Вот почему меня приводит в такую ярость продукция конторы Namco (за условно-досрочным исключением Soul Calibur). И не потому, что воруют (Тарантино, гм, тоже не безгрешен), а потому что даже украденное не могут с толком использовать. Я, может, и не буду смеяться над разработчиками по моральным соображениям, но я точно буду смеяться по соображениям эстетическим.

В жизни многих рецензентов наступает такой ужасный момент, когда из рецензентов они становятся авторами — и впервые знакомятся с отзывом на свое собственное творение. Тогда вот и понимаешь, как чувствовали себя десятки, если не сотни безымянных разработчиков. Как же они себя чувствовали? Плохо, конечно. Но рецензия — это всего лишь мнение. Не больше и не меньше, в независимости от интеллектуальных и художественных достоинств. ЭТО МНЕНИЕ ОДНОГО ЧЕЛОВЕКА. Всегда найдется человек, которому твое творчество понравится. Всегда найдется человек, который его возненавидит. В девяносто девяти случаях из ста и тот, и другой сочтут своим долгом публично об этом написать. Думаю, любой разработчик поначалу ходит по комнате, сооружая в уме пламенные письма рецензентам (в которых в мягкой, без сомнения, форме указывает на то, что рецензент, при всех его достоинствах, все-таки не профессионал в деле игродизайна), а потом, в зависимости от своего эмоционального склада, перестает или сочинять письма, или читать рецензии. И уж точно ни одному автору никогда не взбредет в голову следовать советам рецензента, пусть даже самого благожелательного. Поэтому обращения к разработчикам в наших текстах — не более чем художественный прием, забавная форма подачи. Не думаю, что кто-нибудь когда-нибудь воспринял их всерьез.

В Game.EXE работают очевидно не самого последнего десятка журналисты. Творческое соперничество, конкуренция — живые для вас понятия?

Н И К О Л А Й Т Р Е Т Ь Я К О В. Это оркестр. Первое — не испортить. Второе — вплести. Счастлив, когда.

В Е Н И А М И Н Ш Е Х Т М А Н. Я внештатник, поэтому ни о каком соперничестве речи нет. Что, конечно, хорошо. Трудно конкурировать с теми, кто принес тебе столько радости. Даже к Коле, который стал работать штатно тогда, когда я пытался претендовать на это место, я, к некоторому собственному изумлению, не испытываю никакой ревности. Наоборот, рад. Вдруг тогда «победил» бы я? И лишился бы удовольствия, которое неизменно получаю, читая материалы Николая Николаевича... Однако, разумеется, я хочу писать лучше, чем те, кто служит мне в этом примером. И, надеюсь, буду.

С Е Р Г Е Й Д У М А К О В. Не без греха, конечно. Как же не восхищаться удивительным слогом Маши А. и не завидовать доброй завистью, упиваясь каждой строчкой изумительного Саши В.! И — совершенно серьезно — не думаю, что в стране много изданий, пишущих на .EXE-уровне, с .EXE-отдачей. И с этой колокольни никакой конкуренции быть не может: работать в таком коллективе — мечта, счастливая, непонятно каким макаром выпавшая возможность находиться рядом с необычайно талантливыми людьми. И, раз уж выпал такой случай: спасибо. Искреннее спасибо вам, ребята. Вас нужно беречь.

А Л Е К С А Н Д Р К А Н Ы Г И Н. Здоровый дух соревнованья полезен, это безусловно. Стремиться идеал постичь — как верно это, как здорОво...

Однако конкуренция (пусть и творческая) вещь, как мне кажется, вредная. Тем более в творческом коллективе. Быть лучшим — конечно. Но не быть лучше других. Это точка конечная и изначально утопическая. Так как вокруг все становятся все лучше и лучше, есть повод расти дальше, разве не так?

Звучит композиция Little Wing, Jimi Hendrix Experience, альбом Electric Ladyland (1968).

О Л Е Г Х А Ж И Н С К И Й. В Game.EXE работают также вялые, склонные к рефлексии и депрессиям интроверты-эскаписты, которым не знакомы понятия соперничества (за что?) и конкуренции (с кем?). .EXE вообще — замкнутый мирок, в котором привычные законы физики (и не только) не действуют.

А Ш О Т А Х В Е Р Д Я Н. Какая уж тут конкуренция... Я, возможно, вообще лишен журналистского честолюбия, но моя задача — не столько перещеголять всех пишущих, сколько не быть слабым звеном. Учитывая, что официально такого звания не выдается, то вездесущая паранойя в любой момент времени подсказывает, что таки да, я снова с этой задачей не справился. При этом в журнале, похоже, каждому дается столько работы, сколько тот способен прожевать, точнее — чуть больше этого. И откуда здесь взяться соперничеству?

Ф Р А Г С И Б И Р С К И Й. Соперничество, ха... Я смертельно завидую. Завидую Скару, ОМХу, Коле. У меня нет такого легкого стиля, таких гениальных мыслей, таких длинных сильных периодов. Мой стиль жалок и слаб. Я

пишу короткими фразами (только для того, чтобы не писать затертыми). В том случае, если я пишу длинными, я подражаю г-ну Третьякову. О ужас! Если пытаюсь стилизовать текст, неумолимо подражаю Скару. Какой кошмар! Наконец, пытаясь придумать неожиданное завершение абзаца и ослепить читателя ироничностью мысли, непременно убеждаюсь, что г-н Хажинский (или, прости господи, г-н Ахвердян!) уже использовали именно этот оборот и именно их посетило это замечательное озарение в рецензии на неизвестную мне стратегию или неведомый мне симулятор. Как это больно!.. Если серьезно, я счастлив работать рядом с такими талантливыми людьми. Глубоко счастлив. Даже если мне приходится писать короткими фразами. (Кстати, вот в этом самом месте я хотел использовать неожиданный, блистательный метафорический оборот, завершающий абзац, но его, увы, уже употребил в своем ответе Ашот Валерьевич Ахвердян. Горе мне!)

Олег Михайлович! Чему нас учат игры? Способны ли они сделать / сломать человеку жизнь?

Звучит песня «Генерал Скобелев», Борис Гребенщиков, альбом «Письма капитана Воронина» (1993).

ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ. Все, что мы делаем, откладывает на нас некий отпечаток. Исследователи обнаружили, что у молодого поколения пользователей мобильной связи эволюционировали большие пальцы рук: они владеют ими в большей степени, чем, скажем, динозавр Игромихалыч, который за всю жизнь не набрал ни одной SMS, — а именно повальное увлечение SMS-перепиской стало причиной эволюции. Таким образом, игры, вне всякого сомнения, способны изменять нас. Чтобы удостовериться в этом, достаточно подойти после бессонной Half-Life-ночи к зеркалу и найти в себе силы посмотреть в него. А все потому, к слову, что вы не соблюдали СНИП СанПиН 2.2.2.542-96 (пункты 9.4.2 и 9.4.6.: 20 мин. игра — 10 мин. перерыв — 20 мин. игра — 10 мин. перерыв — 20 минут игра).

А что еще могут сделать с нами игры? Оказывается, заядлые игроки, которые тратят на игры два и более часа в день, обрабатывают поступающую в мозг визуальную информацию на 100 миллисекунд быстрее, чем нормальный человек! Они лучше справляются с идентификацией объектов даже на заполненном шумом экране (по материалам DTF.RU). При этом игры не «учат» нас новым стратегиям поиска, мы просто умеем делать это быстрее. Согласно другим исследованиям (проведенным в Медицинском центре Бейт-Исраэль), хирурги, регулярно играющие в игры на Nintendo или PlayStation, работают лучше и допускают на 37% меньше ошибок, чем их неиграющие коллеги. Кроме внимательности, компьютерные игры развивают скорость, позволяя хирургам делать свою работу быстрее на 27%. Д-р Джеймс Бутч Россер, автор исследования, свидетельствует: «В играх требуется та же координация между руками и глазами, что и при операции». Врачам, занимающимся лапароскопической хирургией, навыки, полученные в результате продолжительных игр на компьютере, могут пригодиться особенно. В таких операциях используется крохотная видеокамера и инструменты, находящиеся в теле пациента, в то время как хирург проделывает необходимые действия с помощью джойстика, находящегося у него в руках (www.nrs.com).

По милитаристской части компьютерные тренажеры и симуляторы использовались с начала цифровых времен, причем в последнее время КИ-разработчики стали трудиться на два фронта: Pandemic Studios создала Full Spectrum Warrior, интерактивный тактический тренажер для армии США, а потом продала его всем желающим под видом игры. Bohemia Interactive на основе движка Operation Flashpoint сотворила для United States Marine Corps «Систему виртуального поля боя-1» (www.virtualbattlefieldsystem.com). Армия США, в свою очередь, учит граждан своей страны и заодно весь честной интернет-народ любить их родину, бесплатно распространяя America's Army, которая меняет уже третий движок, выглядит изумительно хорошо и регулярно получает призы как «Лучший многопользовательский шутер».

Преподаватели в школах в восторге от исторических стратегий и варгеймов вроде серии Total War, Civilization и даже «Противостояния». «Из «Корсаров» я узнал много о кораблях, снарядах (бомбы, картечь, книппели, ядра) и многое другое», — признается безымянный школьник из г. Архангельска, жертва исследования, проведенного авторами доклада «Активизация интереса учащихся к истории при помощи компьютерных игр». Педагоги из института образования Лондонского университета согласны со своими российскими коллегами и считают, что КИ способствуют развитию ключевых навыков школьников, поэтому детям имеет смысл давать играть непосредственно в классной комнате. По мнению британских исследователей, так называемая «игровая грамотность» может быть использована в различных частях учебного плана. «Как и все игры, компьютерные и видеоигры развлекают, способствуя тем самым социальному развитию, поэтому играть и разговаривать об играх — важная составляющая жизни молодых людей, — делится сокровенным менеджер проектов института Каролина Пеллетье. — Поэтому игровая грамотность — это способ исследовать игры в качестве средства самовыражения. Точно так же, как письмо или рисование». Преподаватель Барни Орэм уже учит в Кембридже шестиклассников компьютерным играм наряду с более традиционными обсуждениями на уроках кинофильмов, телевидения и популярной музыки.

Вы правы, у родителей игры в классе могут вызвать по меньшей мере недоумение, однако доктор Эндрю Бёрн спешит их успокоить: «Игры — легитимная культурная форма, которая заслуживают такого же критического анализа в школах, как кино и литература. Однако стоит отметить, что полное понимание у детей возникнет только тогда, когда у них появятся инструменты для создания собственных игр» (http://membrana.ru).

Что, неужели все так хорошо? Игры на иностранных языках, особенно РПГ (как жаль, что из-за этих несносных локализаторов их все меньше — слава пиратам!), формируют в нас гигантский пассивный словарь. Активные игры делают нас быстрее и внимательнее, военные симуляторы приучают к дисциплине, воспитывают любовь к отчизне и формируют привычку в критических жизненных ситуациях использовать светошумовые гранаты и отходить под прикрытием группы «В», стратегии развивают логическое мышление (забавно, группа школьников, неделю игравшая в Heroes of Might & Magic, показала затем лучший результат в RTS Age of Empires по сравнению с другой тестовой группой, которая сразу начала со стратегии в реальном времени), а исторические варгеймы — едва ли не лучшее и уж точно самое дорогое (в разработке) учебное пособие в классе. Товарищи педагоги! Включайте игры в учебные программы и вводите новые предметы!

А на другой чаше весов — игровая зависимость, иногда асоциальность, склонность к эскапизму (ведь если что-то в жизни не клеится — всегда есть выход, запусти World of WarCraft, там все хорошо, там тебя ждут NPC-друзья и мягкие незлобивые монстры), легкая неадекватность, приступы немотивированной агрессии и, как некоторым очень хочется думать, истончение грани между игровым и реальным насилием. Впрочем, есть мнение, что человек, склонный к зависимости, так или иначе найдет «свой» наркотик — будь то игры, алкоголь, телесериалы...

Известный психолог Л.С. Выгодский (1896-1934) писал: «Ребенок действует в игре по линии наименьшего сопротивления, то есть он делает то, что ему больше всего хочется... В то же время он научается действовать по линии наибольшего сопротивления: подчиняясь правилам, дети отказываются от того, что им хочется, так как подчинение правилам и отказ от действия по непосредственному импульсу в игре есть путь к максимальному удовольствию».

В связи с этим меня по-настоящему интересует такой вопрос: где находится та точка, в которой игры перестают учить нас и начинают мешать двигаться дальше? Как понять, что пришел тот час, когда ты можешь поклониться Игре и сказать: «Спасибо, Учитель, теперь я знаю и умею все, что знаешь и умеешь ты. По правде сказать, я знаю и умею гораздо больше, потому что тебя создали вчерашние школьники, которые не читали ничего, кроме научно-фантастической макулатуры, и ты всего лишь жевательная резинка для мозгов, я зря теряю на тебя время, мне пора идти. Прощай»?

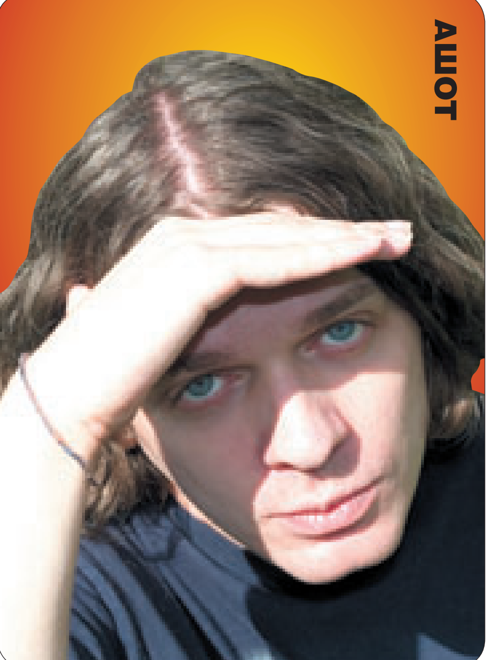
Ваша первая прочитанная книга? Ваша первая игра? Ваша первая влюбленность?

МАША АРИМАНОВА. Книга — «Мэри Поппинс». Игра — шахматы. Влюбленность?! Хорошо... но имя этого мальчика все время вылетает у меня из головы...

АШОТ АХВЕРДЯН. Согласно семейной легенде, первой прочитанной книгой была «Мишкина каша». По крайней мере именно она выдала мое умение читать: ребенок уткнулся в книгу — и давай хохотать!

Первая книга, которую я помню, — что-то отечественно-фантастическое про «капище». Я понятия не имел, что это такое, мне еще шести не было, но и тогда было понятно, что это нечто совершенно потустороннее. Книжка была очень интересная, вспоминается как безумный сон... Хотя у меня едва ли не все воспоминания похожи на безумный сон, которого никогда не было.

Первых игр у меня было много. Конечно, «Диггер», аддиктивная безделушка на каком-то болгарском компьютере у отца на работе. Первая игра, которую я прошел до конца, хотя играл в гостях, — Cyberia, головокружительный гибрид тира и квеста. Первая игра, поразившая настоящей трехмерностью, — вертолетный тогда еще симулятор LHX. Первая игра, оккупировавшая компьютер в собственном доме, — MSFS. Возможно, она же будет и последней игрой.



ВЕНИАМИН ШЕХТМАН. Читать я научился поздно, исходя из логических построений, обратных тем, что изложены у Агнии Барто. Какую именно книжку я первой вымучил, точно не помню, но, по-моему, «Сказки Пушкина». Или что-то аналогичное, с большими-пребольшими буквами и короткими строчками.

Первая игра — Karateka. Иногда может быть польза даже от старшего брата программиста. Чудесная была игра, а выпуклый черно-зеленый монитор не доставлял ни малейших неудобств. Вот только, чем там дело кончилось, я так и не узнал. Зато как страшны были птицы, пикировавшие на ловкого и упорного Каратеку!

Первая влюбленность, которую хорошо помню, — Юля Кондра(о?)шова. Толстенькая девочка с косичками. Надеюсь, сейчас она красивая и счастливая женщина, любящая мать и верная супруга. Хороводились мы с ней довольно долго, но к середине первого класса все как-то прошло. И пресытились, да и социальные стереотипы поведения сменились. Восьмилетнему с девчонками дружить «западло». По крайней мере с несколькими.

Звучит песня «Она может двигать», «Аквариум», альбом «Десять стрел» (1986).

ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ. Книга?.. Кажется, у меня был soft launch. Мне постоянно читали книги, и очень рано научили читать — какую-то из книг, вероятно, мы «прошли» вместе. Почему-то вспоминается сборник «Удмуртские сказки». Аккуратнее с этой книгой, она вам жизнь сломает. Первую игру мне нарисовал на бумажке студент, один из буйных соседей по коттеджу в черноморском д/о близ поселка Бетта. Этот нехороший человек совершенно потряс меня, рассказав об электронной игре размером с ладонь, о жидкокристаллическом экране, планете, инопланетянах и лазерной пушке (впрочем, вы знаете это лучше меня — из центральной прессы).

Влюбленность — Света Николахина из моего класса. Я написал ей стихи с признанием в любви (как потом оказалось, это был ремикс «Евгения Онегина») и подбросил бумажку в портфель. Девчачья мафия быстро меня раскрыла и подвергла страшным пыткам.

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ. Не помню я свою первую книгу, потому что не помню, когда научился читать. Вскоре после Мишки Олимпийского, кажется. Помню первый комикс — Pif et Hercules, который мне дядя привез. Я прочитал «Pret?» («Готов?») в речевом пузыре как «Прёт?», чем вызвал «га-га-га» дядиных дружков и подружек, которым демонстрировался раннечитающий племянник.

Игра — кажется, «Удав» на ЕС. Удлиняющаяся строчка символов пожирает другие символы. Важно не укусить себя за хвост. А потом в мамин вычислительный центр привезли первый PC (Olivetti, XT). И там был простенький полуплатформер Alley Cat (но в четырех цветах! и с графикой! и сапог из окна вылетал!). Невероятно сильное было впечатление.

Влюбленность — Леночка Усенко. Около пляжа (гнусный лиман Аравийского моря), куда в 1986-м возили совспециалистов с детьми из Стилтауна, пригорода Карачи, были здоровые такие барханы. Мы с них скатывались, смывшись от родителей. И смеялись. Было здорово. Объяснения не было, но влюбленность была... Набоков — врун, грязный старикашка. Фрэнк Герберт — хороший писатель.

ВЕНИАМИН ШЕХТМАН. Коля, ну и картинки вы инициируете среди ночи! Лолита и песчаный червь?! Хентай с мегатинтаклями. Вау.

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ. Нет-нет-нет, Вениамин, я имел в виду, что набоковщины там совсем не было, а Арракис при чтении «Дюны» представлялся родной планетой из детства. Сейчас сработает наша тяжелая артиллерия. «Farmer boy с Татуина» и пр.

СЕРГЕЙ ДУМАКОВ. Первую книгу не помню. Самая первая, о которой помню, — «Убийство на улице Морг» Эдгара По. Мне было тогда пять лет, хотя читаю вроде бы (по семейной легенде) с трех.

Первая игра (опять же из тех, что помню) — «Сколько чашек чая поместится в полый серебряный бюст Василия Шукшина», два года. Компьютерная — автомат «Подводная лодка» с почти настоящим перископом. Сколько лет было — не помню.

Первая влюбленность — в родителей, это вообще самая первая эмоция, которую я могу отыскать в недрах памяти. Возраст — совсем грудной. Но отчетливо помню нежность и благодарность по отношению к этим еще почти незнакомым людям.

АЛЕКСАНДР КАНЫГИН. Самые сложные вопросы! Не помню! «Остров сокровищ», кажется. Быть может, не первая прочитанная, но совершенно точно первая сознательно проглоченная. Сам взял с полки, сел и прочитал. За один день.

Первая игра — какая-то лягушка, перебирающаяся через дорогу. Ее еще смешно давили огромные грузовики.

Света? Катя? Маша? Совру, если скажу, что помню. Наверное, была какая-нибудь нимфа в детском саду, что смущала мои чувства.

АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН. Иисусе! Я просто не знаю. «Ребятам о зверятах»? «Моя первая книжка»? «Метаболические пути»? Scientific American?

Игра: Karateka, платформа неизвестна, год несусветен.

Влюбленность: закат за деревней Сидорово, Вологодская область.

ФРАГ СИБИРСКИЙ. Книжка?! Огорчу — у меня не сохранилось детских воспоминаний. Дедуктивным методом могу предположить, что это был «Остров сокровищ».

Игра: снова воспользуемся дедуктивным методом и назовем самодельную «Монополию».

А вот с влюбленностью все замечательно — это Вивьен Ли.

«Будь оно проклято, это телевидение»? (Спасибо, г-н Фраг.) Какие средства гигиены вы используете после просмотра телеящика? И, кстати... зачем вы вообще его смотрите?!

ВЕНИАМИН ШЕХТМАН. Ничего волшебного. Смотрю, чтобы занять чем-то время, когда другие занятия «не идут». Иногда не столько смотрю, сколько слушаю — фон к какой-нибудь монотонной и не требующей сосредоточенности работе, типа готовки или шлифовки. При этом содержание программы значения не имеет, лишь бы не было резких звуков.

Смотрю в результате мало и редко, с удовольствием — только BBC-сериалы про природу, историю и т.п. по «Культуре».

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ. Очень редко смотрю канал «Культура» (там еще Euronews по утрам). А так... South Park можно найти и на DVD.

Не нужно смотреть телевизор. Человеческие лица в него теперь попадают случайно и ненадолго. Был Шендерович со своими друзьями Иртеньевым и Бильжо — и где они? В Сети. Вот туда и.

Звучит песня «Не могу оторвать глаз от тебя», «Аквариум», альбом «Zoom, Zoom, Zoom» (2005).

ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ. Телевизор — это зло. Компьютер — тоже зло. И компьютерные игры, будь они прокляты, — зло. Что выбрать? Выбираю меньшее... Телевизор — это устройство для просмотра телепрограммы Top Gear и телеканала Extreme Channel. Последний, признаться, в последнее время утомил невероятно. Кроме того, есть Myth Busters и прочие передачи в стиле «Это вы можете».

СЕРГЕЙ ДУМАКОВ. Телевизор практически игнорируется. Исключение — погода, «Симпсоны», «Футурама» и новости по утрам. Слава DVD-проигрывателям! Чувствуешь себя практически свободным человеком.

АЛЕКСАНДР КАНЫГИН. Новости, передачи о животных (да, очень люблю смотреть такие по выходным с утра), когда ничего не хочется делать. Только сидеть, лежать, пить кофе и пялиться на движущиеся картинки. Могу рисовать или работать под аккомпанемент работающего ТВ. И совершенно по секрету: раньше по каналу М1 крутили старые кунфу-фильмы. Я их обожал.

АШОТ АХВЕРДЯН. А мне нравится телевидение. Вчера вот волшебный ящик показывал два фильма: удивительный «Two Rode Together» Джона Форда по «Культуре», а через некоторое время «The Big Sleep» с Хамфри Богартом. Какие тут могут быть претензии к ТВ? Конечно, если смотреть что попало... Но в магазине же мы не покупаем что попало, жалуясь потом, что вместо зимних сапог натянули нечто на шесть размеров меньше, сделанное из легкой ткани со сплошными фигурными вырезами и вдобавок поставленное на восьмисантиметровый каблук толщиной с карандаш.

ТВ-программа — наш друг. Вычеркиваем все новости (для этого есть Паутинка), ток-, реалити-, и прочие шоу, отправляем в утиль сериалы, оставляя лишь то, что хочется увидеть всенепременно... ТВ одновременно становится восхитительно утонченным и отнимает совсем чуть-чуть времени.

АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН. Два экрана в доме — уже много. Я использую телевизор исключительно в паре с видеомагнитофоном, новости узнаю из Интернета, а телевизионную рекламу вижу раз в несколько месяцев. Получается очень свежо, не поверите.

ФРАГ СИБИРСКИЙ. Лично я отключаю звук и не смотрю на экран во время рекламных пауз. Вот и вся ментальная гигиена.

Зачем смотрю? О, я очень люблю те передачи и каналы, которые являются символом бесцельно проведенного, зря потерянного времени. Марафон сериала (а то и мультсериала)? Супер! Три футбольных матча подряд? Пожалуйста! Целый день смотреть суперканал MTV? Легко! (Мне особенно нравится ярость, в которую впадают разного рода рабочие люди, услышав фразу «вот в четверг мы с другом поспорили, кто больше клипов посмотрит по MTV...») Не выношу только варианты шоу Джерри Спрингера и реалити-шоу... словом, все, что «как в жизни», все, что до идиотизма напоминает контакт с живыми людьми. Если бы я хотел «как в жизни», я бы, наверное, не стал смотреть телевизор, да? В нормальных сериалах, на футболах и MTV живых людей не бывает.

Здесь. Место, где изменения и неизвестность равны нулю



В 1971-м, за год до эмиграции, Бродский написал:

Гражданин второсортной эпохи, гордо
признаю я товаром второго сорта
свои лучшие мысли, и дням грядущим
я дарю их как опыт борьбы с удушьем.
Я сижу в темноте. И она не хуже
в комнате, чем темнота снаружи.

Перечитывая это, вспомнилось об Ашоте. Почему? Черт его знает. То ли из-за того, что он так не любит «темноту снаружи» и будто бы может неделями не выходить из дому (неужели правда?), то ли потому, что осмысленно отстранился от всего, что не живет внутри него (Ашот Валерьевич, вы ведь последовательно асоциальны, не так ли? и давно вы перестали интересоваться заоконным? как случилась эта эмиграция?), то ли из-за того, что Ашот — очень талантливый... эээ... литератор (давайте начистоту: если бы он вдруг перестал мнить себя музыкантом и серьезно занялся прозой, то, уверены, его успехи на этом поприще были бы, мягко говоря, совсем-совсем-совсем иного качества, нежели на балалаечном фронте). Как бы вы, Ашот, прокомментировали эти мысли?

Звучит Beatles и только Beatles! Да вот хотя бы Lucy In The Sky With Diamonds. Да. Впрочем, нет. Пусть будет All You Need Is Love.

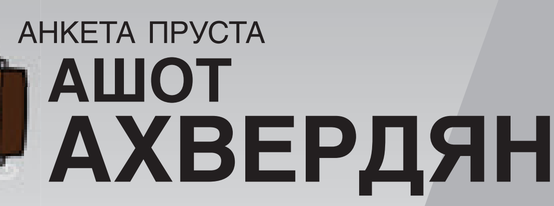
АШОТ АХВЕРДЯН. Свет против Тьмы. Да, это правда: могу довольно долго не выходить из дома, особенно зимой. Я очень не люблю холод, «на улице минус двадцать, планета непригодна для жизни». Но это не какое-то «изгнание.» (Я бы, может, и поигрался в Байрона, но это, кажется, не для моей внешности. Интересно, ОМХ не желает попробовать?) Есть такое изречение, приходящее

мне в голову в переложении Харрисона (ай-ай-ай, знакомство с древними мудростями при посредничестве поп-героев, и ему даже ни капельки не стыдно!): «the farther one travels the less one knows», то есть «чем дальше уедешь, тем меньше знаешь». Окружающий мир очень интересен, звездным небом можно любоваться бесконечно, но как только станет интересно, что же там происходит НА САМОМ ДЕЛЕ, ты садишься за книги, а над головой тем временем маячит потолок. И тем не менее центр Вселенной находится именно в тиши хранилищ информации.

(В детстве мне довелось попасть в настоящую обсерваторию — был очень удивлен тем, что вот в эти огромные телескопы никто не смотрит. Там стоят фотокамеры, ученые потом разглядывают полученные снимки, и смотреть можно только в мелкую трубу, прикрученную сбоку от гигантского телескопа. Подобные мини-телескопики можно было смастерить самому или же купить в магазине «Культтовары».)

Музыка против Литературы. Я недолюбливаю слова. Они закованы в цепи конкретных смыслов. Можно научиться жонглировать этими цепями, но они никогда не передадут легкое течение мысли, которая абстрактна, беспрерывна в своем движении, и в этом ей ближе всего именно музыка. Поставьте ее на паузу, и она исчезнет, звук сменит тишина. Слова — слишком неуклюжий суррогат, и мне очень тяжело держать их в подчинении. Думаю, многим музыкантам знакомо чувство полного погружения — когда ты не столько играешь, сколько думаешь музыкой, не столько управляешь волной, сколько становишься ею, наплыв ощущения не то абсолютной гармонии, не то безграничного всемогущества. Пусть это и не то, что можно называть «счастьем», поскольку тебя самого в этот момент и нет, это состояние можно либо предвкушать, либо вспоминать, но почти нереально схватить его изнутри.

С текстом это невозможно. Он несовместим с абстракцией, это попытка передать беспрерывность мысли посредством одних только пауз, тысячекратное нанизывание одного звена цепи на другое, бесконечные



АНКЕТА ПРУСТА

АШОТ АХВЕРДЯН

1. Когда считаешь, что находишься в крайне бедственном. Это единственное, необходимое и достаточное. Отчаяние духа, да?

2. Здесь. Может, потому, что не люблю изменения и неизвестность. А может, потому, что мне тут нравится.

3. То, в котором растворяешься полностью.

4. Прочерк.

5. Кажется, меня зашвырнули в 19-й век. Чтобы ответить на этот вопрос, мне надо научиться думать так, как я не умею. Так, верхом. Ага, позора. Унижения. Хочется ответить «все», но это очень глупо. Скажите, раньше на такие вопросы отвечали сходу? То есть останови любого господина, и он тебе отчеканит, что полагает верхом этих двух? На такое может быть две версии: либо они продумывали эти вещи заранее, долгими зимними вечерами, вместо того чтобы <вставьте что угодно>, либо им такие вещи преподавали в школе. Хотя тогда не было всеобщего образования. В вече... я хотел сказать «воскресной»? Или на Руси не было воскресных школ? Скажите же, что были. Плохо ответил, правда.

6–9. Так, а где вопрос про киногероя? В какую графу вставить священное слово «Йода»?

10. Презрение не мой конек. Ну, вы понимаете, темная сторона, все дела. Некоторые эмоции стоит давить на ранней стадии их возникновения. Отвратительных героев полно, но презрение — это же нечто совсем другое, да?

11. Есть любимый стиль — импрессионизм. Имена очевидны.

12. Детская битломания со временем не сошла постепенно на нет, как у всех нормальных людей, а перешла в особо острую, хотя одновременно и хроническую форму. При этом отличных любимых музыкантов слишком много, от дремучей классики (к примеру, Хельмут Вальха, любимый органист-интерпретатор-Баха) через джаз (как хотите, а для меня Гленн Миллер — джаз), блюз и кантри (Мерл Трэвис, г-да гитаристы) к электронике («Крафтверк») и антимузыке (Residents, показавшие, что бессовестная расстроенность инструментов, принципиальное непопадание в хоть какой-то ритм и пр. могут не только не мешать музыке, но и, напротив, быть мощнейшим выразительным средством. Хотя и не всем приятно то, что эти средства выражают).

13. Дж. Лукас. Сказать по правде, из него вышел не такой уж хороший режиссер, но это самый лучший создатель киномира.

14. Много отличных актеров. Не знаю, есть ли любимые. Про себя отмечаешь Харизматиков (скажем, Хауэра), Виртуозов (вроде Шона Пенна), грандов старой школы — как нашей (Смоктуновский и др.), так и не нашей. Но... перечисляешь без души. Зачем?

15, 16. Как ни вглядывался, не могу найти отличия вышеприведенных двух вопросов от того, что следует ниже. Одно из двух: или мужчины с женщинами людьми не являются (а кто же они тогда?), либо в данном контексте между «цените» и «приятны» есть какая-то большая разница, которую я таинственным образом обнаружить не смог.

17. Доброжелательность и открытость.

18. Способность грамотно писать.

19. Делать то, что хочешь в данный момент.

20. Залитый огнями человек на сцене выглядит очень красиво только со стороны. Изнутри же выясняется, что огни ярко светят тебе в лицо, зал утопает в темноте и почти не виден, и очень жарко. Другими словами, вселиться в известного человека — значит разрушить легенду. Вы точно этого хотите?

21. Кажется, в наше время не принята практика раскладывания себя по полочкам, а с первого раза может получиться полная ерунда. Хорошо, беру себя в руки. Скажите, слово «раздолбайство» является литературным?

22. Они живые. Нет, я совершенно серьезно, и это один из немногих ответов, являющихся итогом прошлых размышлений, а не лихорадочного экспромта в попытках отвечать серьезно, не скатываясь к автопилотируемому отшучиванию.

23. Ну, во-первых, я с трудом признаю свои недостатки, так как неплохо умею их не замечать. Непунктуальность? Несобранность?

мучительные отбраковки с конечной целью выдать многотонного монстра за воздушный замок.

Подражание форме, трехметровые гипсовые снежинки.

Текст — инструмент для тех, кто хочет рассказывать истории, кто любит и умеет их придумывать и оживлять, кому есть, что сказать. И я в это число не вхожу, у меня есть всего одна история, и ее-то я раз за разом и выворачиваю с разных сторон, надеясь, что этого более-менее достаточно для «прикладной прозы» (пожалуй, так бы я назвал то, чем мы тут занимаемся).

Складывать слова вместе может быть занятием интересным, в немалой степени ввиду своей сложности, но для меня это никогда не будет занятием основным... Кажется, я опять сказал не вполне то, что хотел, но и сквозь эту корявую через пень колоду, надеюсь, что-то просвечивает.

Как долго живут (отдельные) игры?

Ашот, поставить Kraftwerk? Хорошо, пластинка Radio-Aktivitat (Radio-Activity!), гм, песничка по имени Ohm Sweet Ohm, 5:40. Посвящается OMXу!

А Ш О Т   А Х В Е Р Д Я Н. Два-три года. Отдельные (очень немногие) долгожители добираются до пяти. Дольше — уникальные случаи, наукой неподтвержденные, досье на эти игроиздения хранятся на одних полках с НЛО и снежными человеками.

Игры прошлых лет — скелеты, мумии, фотоснимки и страницы мемуаров. На них можно взглянуть, в них нельзя играть. Они похожи на ископаемых метровых насекомых, которые могли существовать лишь благодаря другому составу атмосферы, — в нашем воздухе эти чудища загнулись бы моментально.

Чтобы продлевать играм жизнь, надо пересаживать старческие мозги в новые молодые тела, как это десятилетиями делает Microsoft с MSFS. Это очень дорогая и сложная операция, поэтому старикам просто дают уйти. Вот почему у игр нет настоящего прошлого, только предания старейшин. Мир до изобретения письменности.

В Е Н И А М И Н   Ш Е Х Т М А Н. По разному. Не силен в математике, но, похоже, можно вывести уравнение, с помощью которого удастся вычислить срок жизни игры. С одной стороны, в нем будет присутствовать

24. «Чувак», «типа». Кстати, есть отличный способ избавления от слов-паразитов: записываете свою речь на диктофон, а потом (с ужасом) слушаете. Все эти словечки выпрыгивают, как слон из посудной лавки, и потом каждый раз, произнося их, вам будет ужасно неприятно, словно вы засунули руку по локоть в мешок с пенопластовой крошкой.
Впрочем, это не помогает, если паразит вам нравится. Я вот тепло отношусь к слову «чувак». Жаль, что у него нет элегантного эквивалента в женском роде.

25. Чтобы все продолжало сбываться.

26. В рамках практической магии мы не будем упоминать такие вещи.

27. Более легким.

28. Можно сказать «все»? Нет? Жалко. Хорошо, все, кроме бровей.

29. Чистый, яркий. В таком виде красивы все — красный, синий, фиолетовый. Коричневый не люблю — вы себе представляете чистый и яркий коричневый?

30. Любой, подаренный мне. Просто очень люблю цветы в качестве подарка, но почему-то сильному полу их дарить не особенно принято.
Последний подаренный мне букет... это было тысячу лет назад, но я вспоминаю его до сих пор. Обычно же все любое забываю максимум дней через пять.
(Так, не забыть в вопрос «главная черта характера» вписать «отличная память».)

31. Можно немного экзотики? — Тукан. Несуразное, необычное, едва ли не мифическое пернатое. Никто толком не знает, зачем ему клюв размером с само туловище.

32. Набоков, Хеллер. Есть еще имена, которых мог бы назвать «хорошими», но на любимых тянет только эта пара. Хотя было бы неплохо еще упомянуть Милна (вы читали «Двое»?), Кеннета Грэма...

33. А смеяться не будете? Пушкин. Единственный настоящий «визионер» (вот же глупое слово), остальные кажутся даже не на одну голову ниже. Все они, похоже, занимаются тем, что дописывают за Пушкина те стихи, которые он создать по уважительной причине не успел.
Думаю, это замечание сразу выдает во мне тонкого знатока и ценителя поэзии. Хорошо, я утрирую, хотя и не очень сильно.

34. Какие-нибудь необычные, конечно. Вроде «Каталина», хотя в испорченных симуляторами мозгах оно так же прочно связано с боевым самолетом, как и «Катюша» с реактивным минометом.

35. У меня довольно плохо с обонянием. То есть я давно уже поверил, что в разных парфюмерных коробочках содержится не один и тот же запах, но отличать их самостоятельно так и не научился.
Хотя, если подумать... следующий вопрос.

36. Навязывания своего мнения окружающим и любой шовинизм: расовый, гендерный, культурно-социальный и пр.

37. Скажите, это трудности перевода или Пруст (да, я понимаю, что анкету придумал не он, но история несправедлива — раз уж назвали твоим именем, то тебе и отдуваться. Франкенштейн-то тоже чудищем не был, и что, ему это помогло?) действительно частенько презирал окружающее и окружающих?

38. Крушение советской империи. Как в голливудском фильме — успел выскочить из-под обломков.

39. Подождите секунду, через один вопрос об этом будет рассказано подробно.

40. Так-так, следующий вопрос.

41. Здесь есть двойное дно. Жалеешь о том, что могло произойти, но по какой-то причине не случилось, особенно (только?) если сам был участником. Ну так вот, если б где-то не ошибся, где-то нашел силы и мудрость, прочая, прочая, то линия жизни могла бы залезть в какое-то другое русло. Дальше вступают в дело мозги, говорящие, что еще не факт, что в другом русле было бы лучше. Возможно, было бы хуже, хотя, скорее всего, было бы так же, а отсюда следует старческое «я ни о чем не жалею».
И вот здесь мы открываем второе дно: хочется сбегать туда, в возможное, посмотреть, как там, *имея возможность вернуться обратно*. Да, это невозможно, благодаря (?!) физике, довольно сомнительно в плане этики, но ведь хочется же. Хочется иметь возможность произвольно перемещаться в прошлое-будущее и вероятное не в качестве наблюдателя («машина времени»), а в качестве участника, иметь возможность все примерить на себя и не быть привязанным к конкретному месту-времени-себе. И о невозможности всего этого жалеешь больше всего. Подумайте.

42. Кажется, это нередкое для меня состояние. Это, наверное, от врожденной безответственности, серьезный человек никогда не должен отвлекаться от проблем, как собственных, так и чужих.

43. Развязное. Я заполняю эту анкету третий день, мечась по вопросам туда-сюда, решая, на какой готов ответить в эту секунду. Раньше ответить на него не был готов, а сейчас в ушах играет It's Gonna Be Me, разболтанный бонус к Young Americans Дэвида «Гуру» Боуи.
Про состояние духа хочется отвечать только когда легко, как сейчас.

44. Можно ли уместить программу в одну строчку кода? Что уж тогда говорить о человеке, которым движет такое количество разных, самых разных чего угодно...

ее аддиктивность и яркость, а с другой — сиюминутность и быстро проходящая (в КИ) «красота». Чем больше одного и меньше другого — тем дольше срок жизни. Но не напрямую, а... И еще жанр, как коэффициент: квесты живут дольше, шутеры меньше и т.п. Не хватает у меня матзнаний, помогите, коллеги! В общем, тетрис вечен, а LOTR уже по щиколотку в могиле. Примерно так.

Чуточку иначе обстоит дело с жизнью внутри, в памяти игрока, в его воспоминаниях и ощущениях. В первый «Мехварриор», во вторую «Дюну» или в «Дефтрек» играть уже невозможно — я пробовал! Но разве они забудутся? Да и девелоперы хорошие игры не забывают (и это не удивительно). Разве не продолжится их жизнь в многочисленных клонах, эпигонах и т.п.?..

СЕРГЕЙ ДУМАКОВ. Можно долго рассуждать на тему особого жизненного цикла... Да только все тут проще. Товар подчиняется экономическим законам спроса и предложения. Настоящее — бессмертно.

ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ. Пока хотя бы один человек помнит об игре — она жива. Посему некоторые игры умирают еще до рождения.

ФРАГ СИБИРСКИЙ. Игры на полках умирают быстро, игры в памяти — никогда. Если ты возьмешь пыльную коробку, откроешь ее, достанешь диск и установишь игру из далеких девяностых, то непременно ужаснешься. Игры выглядят ужасно уже через полгода. Да что там — через три месяца. Исключений не бывает. Но в твоей памяти хорошая игра, в отличие от плохой, останется все такой же яркой и через пять лет, и, вероятно, через десять. Твои пальцы вспомнят. Ты всегда найдешь нужный коридор. Твои губы произнесут строчку диалога вместе с героем. Ты втянешься. Исчезнут недостатки картинки.

Но ты так никогда и не поймешь, что для всех этих положительных ощущений игру с полки доставать совершенно необязательно.

АЛЕКСАНДР КАНЫГИН. Столько, сколько о них помнят, очевидно. Пока интересны. И пусть сегодня ни за какие коврижки не усадить школьника за крохотный 14-дюймовый монитор и не заставить жадно шарить мышью в какой-нибудь плоской Diablo, игра все равно жива. Ее ставят в пример, на нее ориентируются молодые коллективы...

Кстати, многочисленные родственники тоже поддерживают стариков на плаву: PoP, DOOM, WarCraft и т.д. А толпа арканоидов, тетрисов и «Пэкманов», без начала и конца, обрастающая третьим измерением, «физикой», РПГ-элементами! Она завоевывает любые девайсы, имеющие хоть какой-нибудь экран. Брелоки, телефоны, ПДУ!

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ. Коллеги правы. Игры живут в играх-потомках и в памяти народной.

АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН. Пока не останется ни одной копии — включая виртуальные экземпляры в головах, записи в дневниках и скриншоты -дцатилетней давности. Причины долголетия бывают самыми абсурдными: от вечеринки под рубленое олдскул-техно из Star Control 2 до романтических чувств по отношению к продавщице дисков для PlayStation 3.

Хорошо, а какой срок вы отмеряете электронным играм как таковым (чтобы было понятнее: шахматы только на Руси известны с 9-го века. И ничего, цветут и пахнут до сих пор)? Движутся ли куда-нибудь эти самые ЭИ? меняются? будут ли иными? им нужно быть иными? Рецензию на какую стратегию / квест / шутер / симулятор / РПГ вы хотели бы написать — и уйти на покой? Какие игры вам ближе: вчерашние, нынешние?

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ. Игры движутся в разных направлениях, но магистральное — «новые игроки» (люди, которые начали с NFS: Underground, и их дети). Большой бюджет, могучая реклама, мультиплатформенность, простота. У гиков останутся те резервации, в которые они сумеют сбежаться и удержать их на плаву (впрочем, Creative Assembly... или то, чем стала Tabula Rasa...). Еще freeware, конечно. И случайные прорывы (кто-то-рискнул-дать-денег).

Иными игры станут тогда, когда иной станет публика. В некоем очень удаленном от нас времени это все-таки произойдет, потому что играм (interactive entertainment) отмерен очень долгий срок. Пока человечество поддерживает уровень технологии не ниже нынешнего и пока отдельные представители хоть немного гедонистичны.

В Star Trek'е все то, что вытворяют на голографической палубе персонажи, — это разве не электронные игры? Самые что ни на есть. Смешно, но я только сейчас догадался, почему люблю эту гик-вселенную: там гейм-дизайнером может стать каждый (код строчит компьютер в соответствии с устным описанием). С другой стороны, все равно нужно быть художником, концептуалистом и сценаристом...

Написал бы рецензию на RTS про Вторую мировую, где есть бессовестные приказы командования «взять высоту такую-то любой ценой», где солдаты обладают индивидуальностью и боятся смерти, где тяжелые ранения и похоронки. Или на глобальную стратегию в том же сеттинге, где диктатор видит последствия своих действий: бесконечные кладбища и концлагеря. И руины. И трупы, которые некому закопать. Тогда можно будет уйти на покой, потому что игры начнут воспитывать.

СЕРГЕЙ ДУМАКОВ. Игры, как любой другой вид искусства, за время своего существования претерпели ряд вполне предсказуемых метаморфоз: от свободного, неуправляемого течения, основной целью которого было авторское самовыражение, до банального бизнес-инструмента. Последнее — тупиковая ветвь, хотя изменения в этих рамках и возможны. Но только вширь, потому что копнуть глубже — означает выбросить за борт набитую медяками мошну. На это ни один здравомыслящий менеджер не пойдет. Как закономерный противовес возникает «независимое» игростроение — сомнительное и неоднозначное явление, не всегда приятное на ощупь. «Независимые» игры так же далеки по сути своей от родоначальников, как и игры «коммерческие». «Тех самых», задавших тон, не будет, скорее всего, уже никогда. Сместились акценты, изменились цели и средства, изменились сами игроки, наконец. Как долго еще протянет КИ-индустрия — нам не дано предугадать. То есть именно как индустрия. Скорее всего, бесконечно. А вот как уникальный артефакт, то, ради чего, собственно, мы все здесь и собрались... Декаданс, друзья.

ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ. Очень надеюсь, что электронные игры наконец-то оставят в покое PC и окончательно переместятся в гостиную, к телевизорам высокого разрешения, проекторам, беспроводным устройствам ввода и многоканальным аудиосистемам. Интерес исключительно шкурный — невероятно жалко тратить заработанные деньги на видеоакселераторы, материнские платы, память и процессоры только потому, что так решил какой-то недобитый маркетолог. Есть столько способов вложить эту тысячу-полторы в нечто менее эфемерное, чем уверенность в сегодняшних кадросекундах! Кроме того, я хочу освободить спальню от гудящего ящика, стол от монитора и заменить все это на пижонский Apple без вентилятора.

Куда они будут двигаться? Так как игры, без сомнения, это средство для эскапистского забытья, с каждым годом они будут предлагать все более сильнодействующие пилюли. Отдельный, чрезвычайно интересный вопрос — в каком направлении будут двигаться стратегические игры вроде WarCraft, Settlers или HoMM. Потребуется ли когда-нибудь влезать в пресловутый костюм виртуальной реальности, чтобы сгонять партейку в StarCraft VI? На смену электронным играм придут, разумеется, игры психотропные. Таблетки с играми будут продаваться в аптеках по рецепту Game.EXE. Шахматы останутся, как и все уже изобретенные человечеством игры, — меняться будет лишь носитель: дерево, электроны, нервные клетки. Уйти на пенсию я хотел бы, увидев первую — удачную! — онлайновую РПГ или X: Total War в виртуальной реальности. Думаю, такие игры наконец уничтожат человечество.

ВЕНИАМИН ШЕХТМАН. На мой взгляд, нынче ЭИ стагнируют. Если что-то и меняется, то только количественно. Для меня главным и единственным мерилом КИ было и остается получаемое от них удовольствие. Не только радость, которой полнишься непосредственно в процессе игры, но и послевкусие — мысли, сюжеты, навеянные игрой, сны. И в этом смысле никакого прогресса в компьютерных развлечениях я не ощущаю. Невероятно субъективный подход? Типа, просто ты, дядька, вырос, а КИ ни в чем не виноваты? Не могу принять эту версию. В остальном способность к восприятию у меня за последние лет десять нисколько не притупилась.

Будут ли игры иными? Очень хочется надеяться, что все-таки будут. Правда, на нынешнем уровне развития технологии предсказать сколько-нибудь серьезные изменения не решаюсь. Глобализация игр? Spore и тот путь, который она, возможно, расчистит для идущих следом? Не-а. Шумный свадебный пир, конечно, сильно отличается от холостяцкого ужина, но суть-то одна: ложкой с тарелки, ложка — в рот, налить, выпить, крякнуть. Но люди поумнее меня что-нибудь изобретут? И те дивные развлечения, которые описывают фантасты уже лет пятьдесят, когда-нибудь да и объявятся в природе? Ну... все эти чудные штуки с забиванием электродов в мозг, управляемые грезы, искусственные воспоминания и прочие неотличимые от реальности приключения. Только, пожалуйста, без принятых в таких случаях концовок. Дескать, «это все взаправду, не хотите ли остаться на Венере и вступить в дружные ряды потных и недолго живущих колонистов?».

Срок электронным играм в их нынешнем виде и запахе — ровно до момента описанных выше открытий, плюс время, необходимое на то, чтобы новые решения стали общедоступными. Кто-то, конечно, и тогда будет гонять угловатое по мерцающему, но таких любителей вряд ли будет больше, чем сейчас поклонников настольного футбола с подпружиненными жестяными профилями накрепко приклепанных к полю спортсменов. Ведь «компьютерность» — это лишь способ подачи и рюшечки, а шахматы все равно шахматы, хоть деревянные, хоть оцифрованные, хоть с орками вместо пешек и гипермезатранскоптерами на ферзевой клеточке.

Финальная рецензия... Можно повысокопарничать? Когда Великая Игра подойдет к концу, звезды погаснут, а Всадники сядут и закурят Самые Последние Сигары, я быстренько набросаю рецензию, чтобы успеть раньше, чем последние фотоны решат, кто же они такие — частицы или волны, — и успокоятся, дабы разглядеть, где у Единственного Читателя находится то, куда предстоит засунуть свернутую в трубочку эту самую рецензию. А засовывать буду уже в темноте, чтобы Он не заметил, — зачем огорчать кого-то в такое-то время?

АЛЕКСАНДР КАНЫГИН. Движутся за длинным рублем. И никуда больше. И от этого противно и грустно, так как раньше казалось, что еще чуть-чуть, и будем играть, забыв обо всем на свете, в Гениальное. Чтобы и пострелять, и магия, и все с финтифлюшками, да без «тормозов», и в ВР-шлеме/костюме/комнате, и с прохождением уровня — конец сансаре. На деле же роботы, обликом и начинкой напоминающие банкоматы, принимают письма вроде «анрыл када?», «квака будет?», «а это че за квест? он ваще зачем?» и мгновенно переводят их в возможные барыши... Есть спрос, нам лабают игру, нет — ждут, нагнетают, подогревают. Толпа за окнами воет и ждет в оранжевой палатке небесной манной каши, а получив вместо обещанной нетленки пластмассовую шейдерную горсть, озвученную снулым celebrity, утирается и недоумевает: «а вот, блн, не радовает чивота!». У таких КИ срок жизни невелик, зато путь в народ широк и просторен, судьба радостна. Будут ли другие, качественные, но столь же жирно спонсируемые, сказать трудно. Если да, то не скоро. Остается ждать и верить, а уж написав о такой, можно смело идти. И идти, и идти.

АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН. Сразу ко всем сентенциям вопросительного характера: да, несомненно. Изменение — способ дыхания искусства; не дышит — смердит. Даже, простите, шахматы развиваются. Гарри Кимович не даст соврать.

Проблему выбора между любимыми актерами, фильмами, играми мне никогда не удавалось решить однозначно. Мне дороги все времена: паст, презент, фьючер. Отказываться хотя бы от одного из них в пользу другого просто глупо.

ФРАГ СИБИРСКИЙ. В мире, где венцом прогресса считается Half-Life 2, отвечу: играм НУЖНО меняться! Куда угодно, лишь бы подальше отсюда. Меняйтесь, мои хорошие, растите красивые и разные, не подражайте (сильно) Голливуду, не работайте со сценаристами на полставки, ратуйте за свободу в геймплее, за отсутствие скриптов, за элемент случайности в уравнении, за хоть и искусственный, но все-таки интеллект!.. Терри наш Даулинг говорит, что игры откажутся от геймплея в пользу повествовательной виртуальной реальности. Хм-м... Я не хочу виртуальной реальности. От игры я желаю прежде всего игры (ведь игра — самая прекрасная вещь, которая только есть на свете).

Мне кажется, самые удачные на сегодня КИ используют элемент случайности. Игрок против разработчика против теории вероятности. Pro Evolution Soccer 4, например. Можно играть неделями — и не забить ни одного гола. А можно забить пять за один матч. (А вы можете привести пример столь же непредсказуемой игры? В таком случае я готов написать на нее рецензию — и уйти...) В таких играх мастерство не гарантирует победы.

Грядущее за играми, где ее тебе вообще ничто не гарантирует, да и собственно победы может не быть... Прошлое, может быть, тоже (кто сказал «тетрис»?). Я не люблю игры, в которых можно победить. Что с ними делать после победы?

А насчет срока жизни... Послушайте, ну какие в будущем могут быть игры? Неужели не электронные?!

С какого возраста вы себя помните?

Ашот Валерыч, с вашего позволения, мы врубили бы Brazilian Octopus, композиция Pavane с пластинки Brazilian Octopus (1969). Лады? Спасибище!

АШОТ АХВЕРДЯН. Первое воспоминание — едва ли не сразу после рождения: меня взвешивают. Дальше пауза лет до 3-4-х. Но это все туман, клочки, тени, обрывки. Отчетливо помню себя лет с десяти, и это был уже я, не другой человек. Кажется, что внутри с того момента если что-то и изменилось, то очень незначительно, зато появилось множество наработанных схем взаимодействия с окружающим миром и самим собой, что можно назвать словом «опыт».

ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ. Я лежу в кроватке, в квартире на седьмом этаже. Кто-то огромный протягивает мне руку с соской, смазанной горчицей. Бугристая соска неприятно пахнет и совсем не похожа на ту гладкую, чистенькую сосочку, с которой я не мог расстаться до двадцати пяти лет.

ВЕНИАМИН ШЕХТМАН. Редкие обрывки — до года. Подробно и в деталях — с трех лет.

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ. С трех с половиной лет. До этого — урывками и вроде бы со стороны. Первое воспоминание — Мишка Олимпийский, улетающий навсегда. Наверное, включилось «я», потому что сразу последовал допрос бабушки и дедушки о причинах. Что такое Олимпиада. Кто такие спортсмены (кажется). Когда будет следующая. Через четыре года?! Для ребенка это невероятная бездна, тысячелетия. Я очень долго скандалил и требовал объяснений, почему меня не привлекали к просмотру трансляций. Они думали, что мне это будет неинтересно! Было обидно!!

СЕРГЕЙ ДУМАКОВ. Самое первое воспоминание — огромное лицо отца, наклонившегося над моей кроваткой. В приступе неконтролируемой радости я попытался помахать ему рукой, в результате чего разбил его очки. Дело было в студенческом общежитии, отец и мать учились на филфаке. Соседка по коридору, тоже студентка, периодически приходила делать

мне уколы. Я ее ненавидел. Мне было тогда около года. Может, меньше. Еще помню себя, замотанного в пеленку, лежащего на маленьком столе в холле детской поликлиники. Надо мной висели большущие светильники, которые по какой-то причине невероятно будоражили воображение. «Лампочка горит! Горит!» — пытался сказать я матери, но выходило что-то вроде: «ватютю гаи-гаи!». А еще слово «хулиган» трансформировалось у меня в чудесный термин «гулялЯга».

АЛЕКСАНДР КАНЫГИН. Недавно долго думал, сколько же мне исполнится в этом году... Серьезно. Помню с детского сада, никак не раньше.

АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН. С позднего. Года четыре?.. По утверждению г-на Исупова, у меня девичья память. Впрочем, из разговоров с представителями противоположного пола, кои помнят себя разве что не с утробы, был вынужден отмести и это емкое определение. Беспамятство?

ФРАГ СИБИРСКИЙ. С четырнадцати лет.

Пьеса (книга), в постановке которой (несомненно, на сцене легендарного кемеровского ДК «Металлург») вы хотели бы участвовать?

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ. «Дракон» Шварца. В роли либо Кота, либо Ослика. Там еще можно чуть-чуть менять текст и вместо цыган упоминать разные народы, вплоть до шведов.

ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ. «Превращение» Кафки. Хотел бы сыграть жука.

АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН. «Декамерон».

СЕРГЕЙ ДУМАКОВ. «Горе от ума». Серьезно. Естественно, Чацкий.

АЛЕКСАНДР КАНЫГИН. «Кысь» Татьяны Т. Не спрашивайте, просто хочется.

Ашот, тебе это понравится! Вещица Yossel Yossel со свежей пластинки Solomon Schwartz Et Son Orchestra! Танцуют все!

АШОТ АХВЕРДЯН. В любой, если только роль достанется та же, что и в прошлый раз. Выбор материала для меня не важен, потому что по моим наблюдениям театр вообще занимается превращением хромого, косого и скучного текста в нечто живое и захватывающее, хотя до последнего момента кажется, что выйдет такой ужас, что стыдно будет поднять имплантированные фотоэлементы.

ФРАГ СИБИРСКИЙ. «Собака Баскервилей». Но только в качестве автора драматизации! На сцену я бы себя вытащить не позволил ни при каких обстоятельствах. По счастью, людям с такой внешностью и не предлагают.

Наш бесконечный марафонский забег с чередой промежуточных финишей... «Выжатый лимон», «усталый текст», «ненавижу игры!» – не пустые слова? Но это издержки профессии. А вот более широкая трактовка: можно ли вдруг перестать любить игры?

МАША АРИМАНОВА. После каждого финиша в моей голове остается некая приятная пустота. Очень даже приятная. Я спокойна и ненавидеть игры не в состоянии. А перед сдачей номера их просто некогда ненавидеть. Можно ли вдруг перестать любить игры? Позвольте рассказать вам одну поучительную историю. Один мой... Впрочем, наверное, лучше не надо. Коротко: нет!

АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН. Естественно. Точно так же можно перестать любить все остальное, включая жизнь. Любовь, указывая момент воспламенения чувства, немедленно подразумевает и его конец. Но держит его в кулаке за спиной — до поры.

Frank Zappa, Ship Arriving Too Late To Save A Drowning Witch (1982), композиция No Not Now.

АШОТ АХВЕРДЯН. Ни выжатость лимона, ни усталость текста (а бывает, к сожалению, и то, и другое. И куда чаще, чем хотелось бы) у меня не имеют никакого отношения к играм. Поскольку осмотр игры — это от силы 5% работы над текстом, и эта часть всегда проходит легко, «играючи». Проблемы начинаются потом...

Очень коротко, по возможности афористично: что такое* игра? что такое сюжет (здесь и далее в КИ)? звук? музыка? изображение? геймплей? текст? дизайн? И этот чертов КИ-бизнес?

ВЕНИАМИН

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ. Игра — то, что вытаскивает из пространства-времени.
Сюжет — то, что удерживает внутри.
Звук и музыка — то, что заставляет забыть о снаружи.
Изображение — то, что растворяет в себе.
Геймплей — то, что собирает заново, но уже внутри.
Текст — то, что напоминает о снаружи, но это проходит.
Дизайн — добрый человек построил теплый дом для джанки.
КИ-бизнес — риэлторы. Бууу!

ВЕНИАМИН ШЕХТМАН. Игра — маленький мир в большом, а иногда, субъективно, наоборот.
Сюжет — по дорогам ходить удобно, но через лес иногда интересней.
Звук и музыка — довесок. Но очень редко — та самая лошадь, что продается вместе с курицей.
Изображение — подставленное плечо, рессоры, вазелин.
Геймплей — эфирный столб.
Текст — опора, маяк.
Дизайн — баланс между кольями в яме и пухом в гнезде.

СЕРГЕЙ ДУМАКОВ. Игра — защитная маска, один из простейших способов пережить неосуществимое.
Сюжет — направляющая, вектор развития КИ.
Звук и музыка — необязательный антураж, вкусная добавка, неаккуратное применение которой способно уничтожить игру на корню.
Изображение — способ передачи основной мысли автора КИ, олицетворяющий его неистощимую фантазию либо внутреннюю нищету. Визуальный ряд «от нашего мозга — вашему».
Геймплей — совокупность всех составляющих КИ, ее восприятие игроком. Обычно сводится к двум полярным оценкам: «ого-го-го!» и «тьфу!». Воздействие игры на игрока.
Текст — то, на чем в КИ экономят больше всего (если только эта игра не Heroes of Might & Magic). Буквенная основа творящегося на экране. Зверь крайне редкий.

* Определение? Вроде того. Только, конечно, не для энциклопедии!



Дизайн — общая канва, в которую должны вписываться пп. 2, 3, 4, 5, 6. Стилистическое единство (в идеале).

КИ-бизнес — монстр, в которого превратился милый и пушистый зверек свободного игростроения.

ФРАГ СИБИРСКИЙ. Игра — генератор счастья.

Сюжет — вещь, без которой игрок чувствует себя обманутым.

Звук — доказательство существования Игры при выключенном мониторе.

Музыка — заполняет собой те места Игры, в которые не удается положить Звук.

Изображение — доказательство существования Игры с выключенным Звуком.

Геймплей — бесполезная, но модная маркетинговая «фишка».

Текст — субтитры, продукт тлетворного влияния Голливуда.

Дизайн — чехол для переноски Геймплея.

КИ-бизнес — благотворительная организация, занимающаяся бесплатной раздачей Игр по большим религиозным праздникам.

АЛЕКСАНДР КАНЫГИН. Игра — управляемый сон.

Сюжет — злая необходимость.

Звук и музыка — допинг, средство глубокого погружения в иллюзию.

Изображение, текст и дизайн — элементы привлечения аудитории, способные потопить удачную игру.

Геймплей — собственно сердцевина, подчас гнилая.

КИ-бизнес — как и любой бизнес, средство дОбычи денег.

Звучит My Generation, The Who.

АШОТ АХВЕРДЯН. Игра — возможность пожить в другом мире. Не взглянуть на него, как в кино, не узнать о нем, как в книге, а именно жить в нем.

Сюжет — пережиток литературного прошлого. В вашей жизни есть сюжет? Завязка, развитие и кульминация так же нелепы в игре, как и в жизни. Иначе это не игра, а интерактивное кино с кнопкой «Следующая глава».

Есть два вида геймплея — для закрытых глаз и для открытых. Первый — это игра по заученным правилам, второй — освоение нового мира. Мне ближе второе, и когда правила становятся известны, игра теряет практически весь свой шарм. Зачем делать 100 часов геймплея, если игра перестает удивлять через пять минут?

АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН. Игра — интерактивный рассказ, книга с клавишами, следующее слово в кинематографе. Единственная диалоговая форма искусства, где автор может честно сказать зрителю: «Oops. You did something we didn't think of».

Микронезия, рай, безвременье



Александр, что бы вы написали на теле любимой девушки?

Звучит композиция Computabank, Roger Sanchez, альбом First Contact (2001).

АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН. Товарищи! С тем, кто задал этот «вопрос», мы прошли плечом к плечу три тысячи триста дней, но он все еще пытается интересоваться у меня столь возмутительно неуместными темами! Написать? На теле? Любимой?

(Близкие уверяют, что это будет какое-нибудь смешное слово, вроде «фрустрации». Ох.)

То есть пометить? Как собачка куст? Или лесник дерево зарубкой? Чудовищное в своей суггестии предложение. Говорят, люди еще и женятся на любимых, чтобы заодно пометить их паспорт штампом. В качестве бонуса — окольцовывание.

Вырезал ли Аполлон ножичком фразу «Здесь был Поля» на превращенной в лавровый куст Дафне, товарищи? Я возмущен, право.

Вы любили писать в школе сочинения? Можете ли назвать имя учителя русского языка (если он того достоин)? Тема вашего выпускного сочинения?

Звучит композиция I Pray, Roger Sanchez, альбом S-Man Classics: The Essential (1998).

АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН. Ненавидел! Типичная оценка, которую заслуживал Вершинин Саша в глазах уже забытой по имени учительницы ЛиРЯ, — «три с минусом» за содержание и «четыре» или «пять» за правописание. Качество письма Вершинина Саши всегда превосходило его способность к рассуждению или тонкому сюжетному анализу. Скажем прямо: Вершинин Саша ни черта не понимал в литературе.

Что самое ужасное, он был не менее бездарен в области математики. Как и почему он закончил ВМиК МГУ, остается загадкой.

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ. Сначала — нет. Полюбил классе в десятом, хотя с учительницей литературы Ларисой Федоровной были сложные отношения. Но не исключено, что благодаря ей. А то, что я, рассказывая про Хрущева и художников (занесло!), сказал на весь класс то самое слово, это потому что я тормоз, а не со зла!

Выпускное я писал по «Колымским рассказам» Шаламова, в основном по «Последнему бою майора Пугачева». Рассказ — великий, сочинение — трудовое. А пробное сочинение писал по «Острову Крым» Аксенова. Получил «четверку», зато комментарий был на две страницы. Лариса Федоровна люто ругала меня за многочисленные скобки (честно) и возмущалась русофобской позицией Василия Павловича, к которой я примкнул («Самый передовой, но и самый тупой народ в мире»).

Некоторые люди не меняются.

ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ. Моей учительницей по русскому-языку-и-литературе была Ирина Павловна Шевченко. Она заставила меня выучить наизусть «Письмо к женщине» товарища Есенина Сергея, ставила перед всем классом и гостями из гороно на табуретку и приказывала декламировать. Это было в четвертом классе и выглядело очень комично («Вы помните, вы все, конечно, помните...»). Начиная с первого класса меня отправляли на конкурсы чтецов, и однажды мне даже удалось прорваться на городской уровень. К конкурсу нас готовила потрясающая дама из Дома пионеров, что за кинотеатром «Варшава» на «Войковской» (помню, однажды я наколол Мишку Колбасникова — и тот пошел покупать билеты в Дом пионеров в «крайнюю справа кассу кинотеатра «Варшава»). Это была бывшая балерина, очень старый и при этом невероятной силы и жизни человек. Она учила нас разбираться в стихах, вытаскивать из строчек смысл, настроение, ритм.

Сочинения.. я писать не любил, не помню ни одного. Дело, вероятно, в какой-то роботической зарегулированности — были темы, был план, была композиция, были фрагменты информации, которую в нас вдалбливали. Важно было вспомнить ее и расположить в нужном месте. Для меня школьные сочинения никогда не были творчеством. Для себя

мы с друзьями писали фантастические рассказы в тетрадках в клеточку. Каждая тетрадка гордо называлась «том».

ВЕНИАМИН ШЕХТМАН. Нет, не любил. Писал жутко безграмотно. То есть невероятно, фантастически безграмотно. Имел соответствующие оценки и, как следствие, не имел стимула любить сочинения. Выпускное — «Исторические корни современной фантастики»; заканчивал школу экстерном и мог выбирать любую тему. Вступительное — «Деньги могут много, а правда — все». Сделал в нем 24 орфографические ошибки, о чем узнал на апелляции. Отметили из них только половину, благо содержание пришлось комиссии по душе. А с 12-ю ошибками они могли поставить мне «3» (из «10»), чего вкупе с отличными оценками по профильным биологии и географии хватало для поступления.

СЕРГЕЙ ДУМАКОВ. Их было две: Людмила Владиславовна в младших классах, Анна Филиповна — в старших. Обе — изумительные. У обеих исключительно хорошо писалось. У последней удалось даже написать сочинение по пресловутому «Кладбищу домашних животных». Фантастическое время. Выпускного сочинения не писал — от экзаменов был освобожден.

АЛЕКСАНДР КАНЫГИН. Да, любил. Кажется, это единственное, что мне нравилось в школьной программе. Нет, еще геометрия... Валентина Григорьевна — учительница русского языка и литературы, спасибо ей за терпение... Выпускное сочинение писал в один день со вступительным в институт. Поэтому сразу на «чистовик» — и бегом к метро. Тему не запомнил.

ФРАГ СИБИРСКИЙ. В школу я ходил мало и редко, сочинения писать терпеть не мог (как, впрочем, и все остальное). Сумма знаний, полученных мною в школе, равна нулю. Выпускное сочинение — что-то по «Герою нашего времени», аккуратно переписанное (по памяти) с образца.

Как сильно вы любите деньги? Зачем они вам? Сколько денег вам нужно для счастья сегодня, завтра, вообще?

ВЕНИАМИН ШЕХТМАН. Достаточно сильно, чтобы горевать об их отсутствии, но недостаточно, чтобы предпринимать решительные шаги по их обретению. По-моему, это называется не «любовь», а «привязанность».

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ. Люблю их не то чтобы безответно, но сильнее, чем они меня. Хотя нужна всего-то зарплата и, иногда, чуть больше. Если бы их было очень-очень много, занялся бы издательским делом или открыл студию звукозаписи. Возможно, это было бы счастьем, если бы не место и время.

ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ. У меня было время, когда денег не было вообще, и время, когда денег было больше, чем я был готов потратить. Сейчас все уста-



АНКЕТА ПРУСТА

АЛЕКСАНДР «СКАР» ВЕРШИНИН

1. Неспособность улыбнуться хотя бы раз в год. Или нежелание продолжать жить? Доктор, мне сложно давать однозначные ответы.
2. ...хотя: Микронезия, рай.
3. Недостижимым. Не представляю. Есть рецепт? Надо попробовать, если это не вызывает привыкания на уровне физиологии и деградации личности.
4. Отвратительное слово: снисхождение. Подразумевается мажорантная позиция сверху, неравенство, осуждение низшего высшим и одновременно соучастие, разделение вины. Если придерживаться данной терминологии: неспособность. К чему угодно, просто невозможность чего-то для конкретного индивидуума.
5. Убийство? Насилие? Обман? Явно не измену родине.
6. Боже!! Профессор из «Философов с большой дороги»? Баудолино Умберто Эко? Литературное альтер эго (и просто жирное эго) Монтеня в изумительных «Опытах»? Перечислять всех бессмысленно, невообразимо. В большинстве произведений находятся персонажи симпатичные и не очень.
7. Эээ... Вечный жид, Агасфер.
8. Вертолет с лыжами из Striker (тысяча девятьсот восемьдесят нехристианский год).
9. Пожалуй, пропущу.
10. Пуся.
11. Огюст Ренуар и его пронзительный синий цвет. Простите.
12. Не тот и не другой: Роджер Санчез, диджей, ремесленник, человек с удивительным чувством настроения.
13. Вонг Кар-Вай, Такеси Китано, Трюффо, Годар.
14. Нет.
15. Способность оставаться человеком.
16. Женщина — это особый подвид человека? То же.
17. Те, которые ласкают члены и мозг — и не обижают.
18. Буквально: добродетель. Или добродетельность?
19. Фиксирование заката.
20. Джоном Малковичем?
21. Постоянство.
22. Интеллект, эрудицию и созвучие своему собственному естеству.
23. Постоянство.
24. «Не суть», «блин», «круто, детка», «не вопрос» — до бесконечности.
25. Достичь просветления.
26. Стать Лаврентием Берия.
27. Всеблагим.
28. Волосы на загривке.
29. Желтый, оранжевый.
30. Нет.
31. Попугай ара.
32. Французские философы и английские прозаики.
33. Англичане: 15-19 вв.
34. Евлампий, Гризельда.
35. Свежескошенная трава и аромат только что окунувшегося за горизонт солнца.
36. Ограниченность, безмыслие, пафос.
37. Разве кто-то имеет на это право?
38. Изобретение письменности, создание планетарной модели китайцами (за несколько вв. до н.э.), темная история с Иисусом Христом, выход человека вон из атмосферы и притяжения Земли.
39. Force pull, Jump Good из «Самурая Джека»
40. Честно говоря, я не хочу перестать быть. То есть наотрез, абсолютно.
41. В пятилетнем возрасте я обменял прекрасную модель «Фольксвагена-жука» в масштабе 1:43 на чугунный советский броневик-чурку болотного цвета.
42. В местах, где не бывает зимы. И в любое время.
43. Оптимистичное, ироничное, загорелое.
44. Прочерк.

канилось — их всегда чуть меньше, чем нужно для полного счастья. Деньги нужны, разумеется, чтобы потворствовать своим увлечениям и порокам.

СЕРГЕЙ ДУМАКОВ. «Деньги ценны тем, что на них можно купить свободное время, чтобы писать». Кто-то из великих абсолютно прав: сила купюр исключительно опосредована, поэтому отношение к ним прохладное. К тому же с детства ненавижу грязь.

АЛЕКСАНДР КАНЫГИН. Не мы придумали товарно-денежные отношения, не мы возвели в культ ракушки, золото, меха, воск и автомобили. Деньги просто должны быть. Сколько? Чтобы их хватало.

Звучит композиция You Can't Change Me, Roger Sanchez, альбом Sessions Eleven: The R-Senal Sessions (1998).

АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН. Для обмена на еду, предметы обихода и блага цивилизации. Для отдыха, для работы, для близких, для праздников, для всего. Мы не можем полностью исключить себя из консьюмеристского общества, поэтому деньги нужны.

А сильно ли? Нет. Журналисту, очевидно, невозможно заработать много денег, а потому и желать их, оставаясь на борту, бессмысленно. И это не любовь.

АШОТ АХВЕРДЯН. Деньги — изобретение, позволяющее так распределить разные пользующиеся спросом штуковины по человеческому обществу, чтобы это общество находилось в состоянии максимального равновесия. Возможно, эту задачку из области термодинамики можно решить как-то иначе, но по степени эффективности деньги пока вне конкуренции.

Из-за этого любить их как-то странно, как и, например, гравитацию. Иногда она идет нам на пользу, не давая чаю (кофе, виски) улететь из занимаемой емкости в стратосферу, иногда — во вред, когда нос споткнувшегося пешехода стремительно движется навстречу земной поверхности.

Не могу сказать, что люблю деньги, но люблю некоторые приобретаемые на них «игрушки». Причем мне нравится не количество игрушек, а их качество, они должны быть очень хорошими, и они должны идеально мне подходить. Я не покупаю игрушки импульсивно, каждая тщательно выбрана из великого множества разных кандидатур, после досконального сравнения всех достоинств и недостатков.

Наверное, мне больше нравится выбирать, чем покупать. Такой уж холодный характер.

ФРАГ СИБИРСКИЙ. Я боюсь денег. Боюсь их иметь, тратить и, особенно, получать. Боюсь бумажных и боюсь электронных. При всем этом умудряюсь время от времени быть до неприличия жадным. Сочиняя рецензии, все время перевожу знаки в килобайты, килобайты в доллары, а доллары в золотые десятки, не свожу с адреса главреда голодных глаз, по десять раз на дню интересуюсь, «когда же зарплата?» (по счастью, только сам у себя), отсылаю в редакцию плохо завуалированные намеки, картинки мебели и бытовой техники с приложенными ценниками, всерьез уверен, что когда-нибудь за примерную службу Game.EXE подарит мне автомобиль «Лексус». Впрочем, превью, колонки и интервью я сочиняю из любви к искусству.

Очень простой бытийный вопрос: а может, для журналистского (журнально-газетного) обслуживания масскульта, всей этой развлекательной рутины, которая, потупив взор, иногда называет себя искусством (КИ, кино, ТВ, популярная музыка и пр.), не нужны талантливые люди? Может быть, специализированные журналы именно что должны быть туповатыми, но скрупулезными каталогами, на карточках которых языком, близким к устной речи «целевой аудитории», разжеван каждый экран всякого распоследнего «жгущего штопора»? Кому нужен ищущий, умный, неспокойный, непрогнозируемый, независимый журнал (боже упаси, речь не о нас)? Читателям? Девелоперам? Издателям?

И вообще... у культурно-интеллектуальной (в отличие от консьюмеристско-сервильной) лоточной прессы есть будущее? Что такое журнал (даже, гм, игровой) — продукт потребления или тексты (хорошие, понятно)?

ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ. Все, что продается на рынке, — продукт. На рынке должно быть (и есть!) место для всякой прессы, а для создания качественных «каталогов» нужны по-своему талантливые специалисты. Целевая аудитория бывает всякой. Есть дети, которые живут новой игрой, дышат ею, школу прогуливают и убить готовы за крупицу информации о «жгущем штопоре» — потому что это вопрос жизненной важности. И завтра выйдет новая игра, и вопрос жизненной важности будет уже другой. А есть другая аудитория, которой про «жгущий штопор» совсем не интересно, которая не хочет вариться в верхнем кипящем слое под дирижерскую палочку издателей, — она мечтает нырнуть глубже.

«Умный и независимый» нужен как глоток воздуха, в первую очередь игрокам и разработчикам. Издателям он, несмотря на то что иногда заставляет понервничать, тоже нужен! Именно потому, что независимый.

АЛЕКСАНДР КАНЫГИН. Аудитория. «Простая» признает чтиво, разжевывающее и отрыгивающее материал в широко раскрытые потребительские рты. От других изданий у несчастных случается несварение, внутрибрюшное ворчание, побуждающее писать гневные речи, грозные и, как им мнится, обличающие. Стереотип о том, что КИ-журнал обязательно ориентирован на детей и тинов, все еще сидит в головах железнодорожным костылем. Ржавым, а потому трудным для удаления. А ищущий, умный, непрогнозируемый, глаголом (а не штопором), если угодно, жгущий, нужен. Тем, кому просто любопытно подняться над родным мутным болотцем и взглянуть на него иначе, перемахнуть ближайшую кочку, полюбоваться на соседей — как там у них? Сделать пару шагов в сторону, поднять голову, распрямить спину.

ВЕНИАМИН ШЕХТМАН. Нежнее, Александр! Зачем такая агрессия по отношению к аудитории? «Мамы всякие нужны!» Есть такие потребители, а есть этакие. Мы работаем для одних, другие для других, — всем места хватит и любое свободное место будет занято.

И нет ничего обидного или дурного в упомянутом вами стереотипе. Потому что он правильный. Подавляющее большинство игроков — дети. Поэтому большинство журналов детские. Плохие? Необязательно. Просто они не для вас и не для меня. Нам хочется писать для людей чуть постарше и чуть поумнее — так ведь есть куда. Кабы .EXE не было, был бы повод злиться: «Ааа! Недоумки захватили и нагнули всю прессу!»

Только журнал, он не червонец, чтобы всем нравится. Есть, я точно знаю, несколько умных и порядочных людей, которые хотят от игрового издания иного: четкой информации о выходящих либо готовящихся к выходу играх. Что, какое, где и когда. И все. Сухо, коротко. Предложить им нечего (я не знаю хороших журналов такого типа), но это не повод приписывать им внутрибрюшное ворчание.

АЛЕКСАНДР КАНЫГИН. Да что вы, Вениамин, никакой агрессии. Я не говорю, что это плохо. Я констатирую факт: стереотип есть и объехать его — ну никак. Обидно, чесслово.

ВЕНИАМИН ШЕХТМАН. Большая часть ответа спряталась в самом вопросе. Да, «специализированные журналы именно что должны быть туповатыми, но скрупулезными каталогами, на карточках которых...» Только давайте откинем «туповатое», «распоследнего» и т.п. Без эмоциональных усилителей получится как раз то, что нужно. Нет ничего худого ни в скрупулезности, ни в «устной речи»... Наша целевая аудитория? Такие же, как мы, духовно близкие. Повезло? Да. Мне — повезло. Старшие (по опыту) коллеги обязаны этим не везению, а самим себе. Они так сделали. Тем же, кто пишет для аудитории, отличной от себя, конечно, труднее. В первую очередь, труднее не начать халтурить.

Глупому для умных писать — невозможно, о них и говорить не будем. А вот умному или просто более эрудированному, интеллектуально тонкому писать для людей в этом от него отстающих — чрезвычайно тяжело. Сорвется на снисходительность, потом станет интеллектуально лодырничать и в итоге уподобится. Поэтому, в идеале, разрыв должен быть минимальным. Только пусть каждый найдет свое издание, где будет то, что ему любо. И это «любое» — написано от души и умело.

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ. Целевая аудитория бывает разная. Самое интересное, что умный и независимый журнал нужен не только умным и независимым читателям (включая разработчиков), но и умным, но зависимым (или ставящим других в зависимость) людям. Нужен-нужен. Потому что у всех человеков есть желание знать, как все обстоит НА САМОМ ДЕЛЕ.

Будущее не-сервильной прессы тесно связано с будущим ее (потенциальных) читателей. Думается, что большАя часть студентов всегда будет в меру интеллектуальной и не-сервильной.

Во всем том, что нагло заявляет «потреби меня!», мне видится либо крючок со скудной наживкой, либо итог потребления — вторичный продукт (по Войновичу).

СЕРГЕЙ ДУМАКОВ. Если выражаться техническим языком, то любому устройству, находящемуся под высоким давлением, необходим сбросной клапан. .EXE является таким клапаном в электронной куче-мале. Мы же помним, что первые игры были крайне недружелюбны к пользователям и проинсталлировать тот же X-COM человек, далекий от компьютерной грамоты, был просто не в состоянии. Так вот, эти первоигроки, проложившие игровую тропинку, выросли — а они и в ту пору были не маленькими, если вспомнить трудности освоения тех же X-COM и F-15. Естественно, что все расплодившиеся «Веселые картинки», ориентированные на более, гм, детскую (или просто «без претензий») аудиторию, не могут восприниматься этими мастодонтами серьезно. Это к вопросу об аудитории. Что же касается журнала как такового… Журнал — это не тексты, не продукт, это люди, которые его делают. Он именно такой потому, что работают в нем именно такие. И именно им решать, каким быть изданию, в какую сторону направить его развитие. Без оглядки на всяческие «целевые группы».

Звучит композиция Feel the Sun, Roger Sanchez, альбом House Music Movement (1998).

АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН. Специализированные издания, безусловно, обязаны быть туповатыми. Они — костяк, тело издатбизнеса, его инертная удельная масса. Талантливые люди то и дело пытаются сдвинуть эту тушу с места хотя бы на миллиметр, она их давит, и те либо выползают, чуть обозленные, и начинают сызнова, либо остаются навсегда под. Им на смену приходят другие, чуть позже, не обязательно такие же, но внутри неуемные. Издание со многими позитивными эпитетами (см. выше) нужно прежде всего самим СМИ, а затем уже аудитории, истории, человечеству и т.п. Отсюда — неизбежность будущего, рождения и смертей — и микроскопических шажков: вперед, назад, в стороны.

Что касается текста, он всегда был продуктом потребления, ибо его все же читают и полощут между извилинами. Хороший текст в них зацепится, обычный — уйдет в помойку.

.EXE, наверное, невероятно плохой продукт потребления: усваивается с трудом, не сразу, зачастую новичкам требуется посторонняя помощь и стимулирующие препараты.

ФРАГ СИБИРСКИЙ. Мой опыт как читателя игровой прессы скуден (как, впрочем, и вообще любой прессы. Я панически боюсь новостей и терпеть не могу мнений, отличных от своего), но все же: если бы читателям нужен был каталог, рано или поздно такой каталог появился бы. Журнал (всякий) обещает ту или иную степень разнообразия. Журнал растет, меняется, журнал — повествование со сквозным сюжетом, по старым номерам того или иного журнала можно отслеживать собственную биографию («эй, а вот этот номер я читал в одиночной камере в Ростове!»). А вы попробуйте отследить свою биографию по выпускам каталога?

Другими словами, читателю нужна индивидуальность, нужна творческая энергия. Индивидуальность и творческую энергию не всегда замечают, но иногда — оценивают по достоинству. И ради таких моментов нам всем стоит жить.

Вероятно, в каком-то смысле продолжение предыдущего вопроса: читатели покупают журналы… ради чего? Ради интересных им журналистов могут? У вас есть такие примеры? Насколько они многочисленны? А «обратная тяга» присутствует? То есть может ли потребитель журнала буквально водить пером автора?

Вы интересуетесь откликами читателей? Изучаете их, готовы спорить с теми, кто излагает свою точку зрения убежденно, эрудированно, грамотно?

Насколько журналы влияют на своих читателей? Могли бы вы дать портрет НАШЕГО читателя (любопытно, многие ли узнают себя в таком портрете…), портрет читателя другого игрового издания? Можно ли сказать, что .EXE воспитал целое поколение каких-то особенных читателей-игроков? И, если абстрагироваться от названий и идеологии, каким должно быть идеальное игровое издание?

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ. Гм, пример привязанности к журналистам — я в пору своего читательства. Ну что такое факт или событие без чьего-то отношения к нему? Конечно, эмоции должны быть неподдельными (но отличить это очень легко). Следовательно, и читатель, в письме или на форуме, тоже может «зажечь» и подвигнуть на.

У споров есть одно неприятное свойство — они могут затянуться, в особенности когда оппонент эрудирован и обладает навыками письменной риторики (гм).

«Гм» — вот пример того, как журналы влияют на читателей. Которые, в нашем случае, студенты-аспиранты, настоящие или бывшие. Которые бывшие — обязательно работают, и в очень разных сферах. Общая черта мнится такая: у нашего читателя или читательницы что-то (или очень многое — в зависимости от стажа, наверное) на работе получается настолько хорошо, что ему/ей в ночное, выходное или отпускное время часто оттуда звонят и спрашивают «а как ..?», «ты можешь приехать, потому что мы тут вот…» и т.п. И еще у каждого/каждой много-много увлечений и привязанностей. Ну и немногочисленные недруги побаиваются наших читателей и читательниц — из-за независимости суждений и остроумной формы их высказывания.

Вряд ли .EXE был «Радионяней» и воспитывал. Скорее давал (и дает) эмоциональную поддержку в развитии. Ну и некоторые хинты, конечно.

Идеальный журнал существует в представлении читателя. Для кого-то это «напоить авторов … амброзией», для кого-то — «налить всем в … пива досыта».

СЕРГЕЙ ДУМАКОВ. .EXE тем и ценен, что не пытается никого воспитывать. Он просто не общается с теми, кто ему неинтересен, и читательская братия платит журналу той же монетой. Это, если хотите, радиоволна — определенной, весьма редкой частоты, настроившись на которую можно провести немало приятных минут. На этой частоте интересны не столько сами передачи, сколько голос рассказчика, — и пусть ты не во всем с ним согласен, пусть суждения его спорны и зачастую слишком субъективны. Кажется, в физике это называется когерентностью? Таким образом, вот вам определение .EXE-читателя: инертный колебательный или волновой процесс, протекающий согласованно с журналом.

ФРАГ СИБИРСКИЙ. Как уже говорил, терпеть не могу мнений, отличных от своего. Я читал (фанатично) .EXE только потому, что мои мнения совпадали со мнениями авторов (причем, кажется, всех сразу). То есть да, журналы, на

мой взгляд, покупают только ради интересных журналистов. Если мнение автора и читателя совпадет, возможен обмен письмами, появление каких-то интересных мыслей, легкая (если журналист честный человек и профессионал, то еще и неосознанная) обратная тяга... Если мнения не совпадают, всякий информационный обмен, на мой взгляд, лишен смысла. Я изложил свою точку зрения — так хорошо, как только мог. Я сделал свою работу. Читатель свою — убежденно, эрудированно, грамотно, со стилистическим блеском... Что ж, очень хорошо. На этих позициях мы и останемся.

Game.EXE воспитал меня. Не стоит преуменьшать влияние раннего Х. Мотолога на молодые творческие массы России! Журнал воспитал не только читателей-игроков, но и, что куда страшнее, читателей-игроков-писателей, для которых чтение книг, игра в игры и сочинение текстов есть одно неразрывное целое («читать также хорошо, как Мотолог! Играть, как Мотолог! Слушать KMFDM, как Мотолог! И только потому — писать, как Мотолог!» — говорили они себе, выпивая сырые яйца по утрам). Думаю, все они, при тех или иных обстоятельствах, до сих пор читают журнал. Я же читаю!

Вообще .EXE-читатель — человек, который понимает, что игры не делятся. Что графика, звук, музыка, сюжет, геймплей — это все хорошо, но ни одна из этих составляющих сама по себе не заслуживает текста. Текста заслуживает лишь сама игра. Но наш читатель — это еще и человек, который понимает, почему журнал умудряется время от времени писать только про картинку, только про музыку, только про сюжет... И это очень хороший читатель!

А л е к с а н д р К а н ы г и н. Будучи читателем, я покупал .EXE ТОЛЬКО ради авторов. Что это за шутер, стратегия, квест и какую оценку они получат, интересовало мало. Занимателен был текст как таковой, мякоть и вкус материала. И что вы, никакой «обратной тяги»! Только неожиданная, непредсказуемая, свежая подача. В этой связи не очень понятна причина возможного спора с читателем. У автора своя точка зрения, у аудитории может быть своя. Конечно, они не обязаны совпадать (и даже хорошо, коли не совпадают), но ведь никто и не навязывается. Принимать или нет сторону журналиста — это выбор, который есть у каждого, кто читает издание. Открыть рецензию на давно ожидаемую игру и увидеть там то, о чем думал сам, — пустая трата времени, не находите? Пусть лучше брови взлетят вверх: «Они что? Опять? Да как это возможно!». Отсюда вывод: НАШ читатель — человек, смотрящий на вещи широко. Он открывает .EXE каждый месяц заново, он удивляется текстам, набранным справа налево, по диагонали, газете в журнале. Он получает удовольствие от издания, а не от перебора преимуществ и недостатков очередного экшена. Если новизну идей и формы удается сочетать с информативностью, издание вполне можно назвать идеальным.

О л е г Х а ж и н с к и й. Проработав в .EXE до пенсионного возраста, я до сих пор не понимаю, кто, зачем и почему покупает это. Не могу представить образ «нашего читателя». Иногда это какие-то безумные гиперактивные дети, иногда вполне солидные взрослые люди за тридцать. Недавно, например, читаталем оказался сосед по даче, почтенный отец семейства. Вероятно, вы обратили внимание на такую деталь: большинство поклонников Game.EXE «читали наш журнал со времен «Магазина игрушек». То есть это очень лояльная аудитория, в какой-то степени «.EXE-воспитанная». Прибывает ли она? Не уверен.



Большинство читателей, с которыми я знаком лично или состоял в любовной переписке, — чрезвычайно интересные люди. Некоторые из них оказали на меня влияние — в том числе подсказав идеи для пары колонок. Общаясь с читателями... я смотрю на журнал, на игры, на нас их глазами. Это всегда интересно, иногда неприятно, но редко что-то серьезно меняет. Нельзя угодить всем.

Идеальное игровое издание... это отдельная тема. Если кратко: это умный журнал с картинками, в котором есть место для независимой критики, околоигровых тем и самых разных контрибьютеров из индустрии и не только — журналистов из других изданий, ученых, фотографов и т.д.

В е н и а м и н Ш е х т м а н. Читатели покупают журналы ради... разного. Нет, правда, причин может быть миллион. Начиная с того, что там опубликована заметка их знакомого, и заканчивая желанием иметь телепрограмму на глянцевой бумаге — «потому что наш котик газету описает, а на глянец он не ходит». А между — все что угодно, в том числе и, конечно, потребность (или хотя бы желание) регулярно читать некоего человека, который, простите, пишет именно то, что они хотят прочитать. Того, кто удивит их в ожидаемой степени и порадует. На хороших... не обязательно хороших — ярких — журналистов подсаживаются, как на книжные или телесериалы. Примеры многочисленны, из собственного и не связанного с .EXE могу вспомнить только колонку Калининой в «МК». В нужные дни покупал газету по дороге (честно: только эту колонку! Это просто бубенчики и простыня, я не прокаженный, куда вы меня тащите?!).

Влиять на читателя журналы очень даже умеют. Самый одиозный пример — деФачки и Cosmo. Сам бы не поверил, но сто раз видел. Если же говорить об .EXE — заглянем на форум. По крайней мере на стиль изложения немудреных мыслей журнал повлиял. Обезьянничество с манерой изъясняться — это самое поверхностное, то, что бросается в глаза. Наверняка есть и какие-то подводные... нет, не камни. Лучше — часть айсберга.

Портрет нашего читателя — а вот он я. Еще парочку? Первый — чуть за тридцать, титаническое спокойствие и невероятная работоспособность, вялотекущий алкоголизм, томик Вудхауза под мышкой, ковбойские сапоги, перед работой — бассейн. Второй — скоро в армию, будущий режиссер анимационных фильмов, вязаная бандана, гитарист, трубач, басист-самоучка, модное дуракаваляние паркур (один раз, сразу же — гипс). Разные они, и не надо скатывать из них общего снеговика.

Звучит композиция Music Revolution, Roger Sanchez, альбом Release Yourself 2003.

А л е к с а н д р В е р ш и н и н. Примеров у меня, к сожалению, нет, но только в силу некоторой сепарации между автором и аудиторией. Это, безусловно, нехорошо, но и хорошо тоже — взгляд не с твоей орбиты зачастую более ценен и информативен, чем созвучная до ноты полифония. В том может быть главная сила и слабость подавляющего большинства одножанровых изданий: их интимная близость со всем сущим вроде кинопродукции класса «Брат» и «Бумер». Лубок говорит на понятном языке, но, увы, не оставляет ничего, кроме нескольких цитат и пары мелодий для сотовых телефонов. Он вспыхивает и сразу гаснет, чтобы уступить место своему двойнику с новым, соответствующим духу новой недели лицом.

Центральная Африка
времен первого брака, в которой всегда есть место подвигу

Мы попробовали это в августовском номере («Мор: Утопия»): мнение запрограммированного поклонника, живущего в игре; точка зрения отстраненного профессионала (немного начетчика), устало рассматривающего каждый игрокадр на просвет; полет критика-художника. Кем же должен быть рецензент?

Звучит композиция Bullets, Bombs & Bigotry, KMFDM, альбом WWIII (2003).

МАША АРИМАНОВА. Рецензент всего лишь должен быть неравнодушным. Неравнодушие это может проявляться в разных формах: можно быть (или стать) гиком, можно возмутиться непрофессионализмом создателей, можно, наконец, оттолкнуться от игры — и полететь... Разумеется, информационно-статистическая ценность таких материалов (да-да, даже во втором случае) равна нулю... Но кто читает «информативные рецензии»?!

Должна быть вспышка. Должно быть озарение. В тексте что-то должно начаться и так и не кончиться до конца. Мне кажется, опыт с «Мором» был очень удачным — и я не совсем понимаю, как мы этого добились (соавторство, увы, это не для критического текста); текст так и не заканчивается. Он продолжает жить, теплый и красивый, и после того, как ты прочитаешь последнюю строчку. Я не представляю, чтобы разработчики могли прочитать такой материал и остаться после него несчастными, не взирая на г-на Горбунова. Я, черт возьми, горжусь своим участием в этом эксперименте.

Разумеется, в идеале каждую игру следует подвергать именно такому обращению: рассматривать со всех возможных ракурсов, пробовать варианты, а потом интегрировать их в один безупречный ускоритель сознания (прочитав такую рецензию, ты начнешь лучше разбираться в игре, чем человек, проживший в ней жизнь... Он видел только одну сторону игры, ты же — все три). Но, во-первых, это невозможно по практическим соображениям, а во-вторых (что куда более важно), продуктивное взаимодействие между гиком, профессионалом и, гм, художником (распределяйте сами) случается крайне редко, если вообще случается. Нет, я не понимаю, как мы это сделали!..

ВЕНИАМИН ШЕХТМАН. Мы ведь говорим об идеальном рецензенте? О «сферическом коне в вакууме»? Тогда рецензент имеет право надеть любую маску, но на деле, конечно, ни одно из предложенных амплуа не должно становиться истинным отражением его подхода на «постоянной основе». Поскольку каждое в чем-то порочно и уязвимо. Худшее — это, без сомнения, профессионал-поденщик. Потому что он мертв. Без дальнейшего разжевывания — мертв.

Запрограммированный поклонник — тоже худо, но если откинуть «запрограммированного», то почему бы и нет? Более того, хорошая рецензия поклонника на порядок ценнее и интереснее, нежели текст ругателя. Язвить, искать блох и вообще хулить — ума не надо. А вот перебороть симпатию, сохранить объективность и не идеализировать рецензируемый объект тогда, когда он действительно пришелся, когда хочется подчеркнуть и выпятить его достоинства, — вот это задача.

Критик-художник — здорово, когда он все-таки больше критик, нежели художник. Когда соблюдает баланс и не увлекается выписыванием словесных вензелей на шкурке рецензируемого в ущерб отделению мяса от костей и приготовления нежного фрикасе, которое читатель подцепит на вилку и решит, покупать ли ему всю тушу.

Это все были отрицания предложенного, а не ответ на вопрос «какой». Есть искушение отделаться цитатой в духе «наполовину поэтом, наполовину пиратом и наполовину обезьяной», но это же не считается? Поэтому, наверное, все довольно скучно: рецензент должен быть ответственным, увлеченным, эрудированным в своей и смежных областях, бла, бла... (тоска, правда? А дальше пойдут и вовсе тошнотворные слова) креативным, толерантным, мобильным. Ну, или любым другим, лишь бы писал хорошие рецензии. Настоящие.

СЕРГЕЙ ДУМАКОВ. Ой, а можно я вставлю два слова про идеального? Мой кумир — доктор Лектер. Помните, как он отрецензировал фальшивую игру скрипки на одном симфоническом концерте? А вот еще: «A census taker once tried to test me. I ate his liver with some fava beans and a nice Chianti». Сказка, а не критик!

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ. Доктор — абсолютный критик. Не то чтобы сферический и в вакууме, но «решенный на максимум». (За)предельный — все критерии оценки внутри него, и никаких ограничений на себя он не накладывает.

А вдруг читатели хотят не только фактологии, объективных или субъективных оценок, худ. формы, эмоционального заряда, но и любят сопереживать каннибалу (в силу постепенно аккумулирующегося желания побыть социопатом и побегать с ножницами)? Симпатия к Лектеру и к рецензенту может быть одного порядка: «Сейчас, сейчас он их очень хладнокровно и изобретательно покромсает — и уйдет по направлению к горизонту».

Игра, которой нет. Помните наш конкурс? Забудьте. Момент истины: если бы вы были Орловским, какую игру взялись бы делать?

Звучит композиция Monkey Puzzle Tree, Lucia Cifarelli, альбом From The Land Of Volcanos (2004).

МАША АРИМАНОВА. Как насчет симулятора швейной фабрики? Нет?.. Если серьезно, я очень хотела бы делать квест в соавторстве с Джейн Дженсен.

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ. Пятых «Героев». Потому что условие — «быть Орловским». А г-н Орловский отличается арлешем (опять Ле Гуин: «рэйл — это когда все идет как надо, а арлеш — превосходная степень от рэйла»). Есть люди, которые чувствуют все ветры и проходят по тонким струнам, как по мосту.

Хорошо, для Heroes V я выкрал бы тело Джона ван Канегема из NCsoft. Но Орловский-то этого не сделал. Значит, это явно излишнее движение.

АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН. Я, Орловский, передаю сигналы точного времени. Я, Орловский, перехватил бы лицензию Jagged Alliance у «Мистленда» — ведь у меня уже есть превосходные наработки в этой области. Я, Орловский, не забыл бы и о замечательных «Проклятых землях», которые ждут сиквела с новым движком и эволюционировавшим геймплеем, — я, Орловский, помню, как нравилось землякам «ползти вторую неделю»...

АЛЕКСАНДР КАНЫГИН. Огромную, безразмерно глобальную РПГ. С душевными метаниями главного героя, с путешествиями во времени и пространстве и обязательными боями в реальном времени. Для PSP, конечно, а вы как думали.

СЕРГЕЙ ДУМАКОВ. Не поверите. Mortal, так сказать, Kombat. Выкупил бы лицензию и корпел над самым-самым файтингом до седин.

ФРАГ СИБИРСКИЙ. Компьютерную версию HackMaster. Или, может быть, ремейк «Пиратов» Сида Мейера. Да-да! Эта игра нуждается в правильном ремейке... Кроме того, мне всегда нравились масштабные гангстерские игры вроде «Мафии» и «Сан-Андреаса», хотелось бы сделать что-то подобное,

но с бытовыми деталями, как в сериале «Клан Сопрано», и... с летающими машинами? Или вот The Movies — гениальная идея, но что если взяться за симулятор кинопромышленности не только прошлого, но и далекого будущего, с актерами-андроидами, арендой звездолетов, кастингом среди разных рас? Соединить The Movies, Star Control 2 и Masters of Orion... Как видите, идей много, друг с другом и с реальностью они мало связаны.

Обязательна ли обильная читательская практика для рецензента (хорошего! других за дверь)?
(Кстати! Игры очевидным образом отрывают вас от книги. Как же так получилось, что вы... А, Фраг Сибирский? В ваших многоконсольных, настольных, компьютерных сутках 48 часов? И вообще: Фраг. С., вы книжный человек, червь. Скажите, что вы НЕ успели прочитать? Есть ли книги, которые учили вас писать? А киносценарии вы за книги держите?)
Было ли у вас такое, что, прочитав одну книгу, вы бежали (буквально) в магазин за всем, что написал этот автор?
Как вам кажется, нужно ли ЖУРНАЛИСТУ ВООБЩЕ (видите? педалируем) быть читателем ГАЗЕТ? Нужно ли игровому журналисту читать специализированную прессу?
Что еще из «общеобразовательной программы»? Доскональное знание своего жанра (что это такое, кстати, — «доскональное знание»? в годах? в играх?)? А чтобы писать сразу о нескольких жанрах, надо — что? видеть КИ на глубину этих нескольких жанров?
Это все? Неужели игровому журналисту не нужен музыкальный слух или хотя бы эрудиция в рамках средней музыкальной? А что вы скажете о том нашем парне, что предпочитает Ван Гогу товарища Шилова? И... не будем стыдиться... вернувшись к книжкам, хорошо ли, что наш парень, в упор не зная Пруста с Джойсом, ручкается с Б. Акуниным и Х. Мураками?

ФРАГ СИБИРСКИЙ. В последний раз бумажную книжку я держал в руках в 2001 году. Ими же совершенно невозможно пользоваться! Нужен свет на странице, нужно держать ее в раскрытом виде... кроме того, я не воспринимаю буквы меньше полусантиметра в поперечнике (да-да, 200% увеличения в «Ворде»). С изобретением электронной письменности, наладонников и разных программ для чтения я стал проглатывать 5-6-7 книг в рабочую неделю (вместо 1,5-2 бумажных). Вы попробуйте-ка пропустить в бумажной книжке неудачное место! В электронной это сделать куда проще. Увы, жизнь слишком коротка, чтобы читать во всех книжках неудачные места с дурацкими героинями, третьестепенными персонажами и километрами диалогов на родном диалекте автора. Я читаю только удачные места, и именно поэтому успеваю прочитать все, что хочу.
В последние годы самое сильное влияние на меня оказали Джаспер Форд (весь), Терри Пратчетт (только серия о городской полиции, триумфально завершившаяся книжкой Night Watch. Все остальное творчество Пратчетта, за редким исключением, — порядочная дрянь. Больше всего его, разумеется, портит совершенно ненужный фэнтези-сеттинг. Между фэнтези-миром и миром Пратчетта (тем самым, рвущимся наружу в его нуар-серии, в отдельных романах Moving Pictures, Soul Music и Going Postal, да даже в паре вещей из серии про ведьм. Руральное фэнтези по меньшей мере оригинальнее городского с его Ворами, Воинами и Волшебниками) нет ничего общего. Фэнтези — набор клише для людей, лишенных фантазии. К таким, увы, относятся восемьдесят процентов писателей с узнаваемыми именами. Среди них есть неплохие и даже, можно сказать, хорошие, но... По счастью, у Пратчетта фантазия есть. Иногда она даже проявляется. Отдельные моменты Jingo (с демоном-органайзером из параллельного мира) вполне можно соотнести с творчеством Станислава Лема), Нил Гейман (American Gods — превосходная вещь. Как и рассказ «Особое шоггтотское»), поздний Дональд Уэстлейк (который, кстати, ничуть не хуже раннего), пара романов о Босхе Майкла Коннели, первая книжка Патриции Корнуэлл (очень слабой, как выяснилось, писательницы. Но по Post Mortem этого и не скажешь) и все романы Роберта Паркера.

АНКЕТА ПРУСТА
МАША АРИМАНОВА

1. Когда все зональные кодировки вдруг начинают работать.
2. В Центральной Африке. Там голодают дети, бродит вирусный менингит, и что-то надо с этим делать!
3. Большим.
4. Воровство книг и фильмов. И комиксов.
5. Попасться на воровстве из музыкального магазина. С диском Soft Cell. Коллекционным изданием.
6. Скарлет О'Хара.
7. Дж. Эдгар Гувер, сказочник и трансвестит.
8. Пол Атридес.
9. Игги Поп, наркоман и дебошир. Жалко только, что он так и не засветил Зигги Стардасту по сусалам.
10. Сестрички Ольсен.
11. Кулидж.
12. Лючия Чифарелли (ВИА KMFDM п/у Саши Конечко).
13. Дэвид Линч.
14. Азия Ария Мария Виттория Росса Арженто и ее татуировка.
15. Рост.
16. Умение справляться с макияжем.
17. Хорошая память.
18. Пунктуальность.
19. Слушать музыку. Это сочетается со всеми видами деятельности.
20. Нэнси Синатрой.
21. Мечтательность.
22. Наличие под рукой в трудную минуту.
23. Мечтательность.
24. «Как вам угодно».
25. И пусть никто не уйдет обиженным!
26. Победа Корпораций над распространением книг, фильмов и музыки.
27. Чуть повыше ростом.
28. Цвет и структура волос.
29. Изумрудный.
30. Актиния.
31. Пингвин.
32. Дж. Даррел, Эрленд Лу, Чарльз Буковски.
33. Эдгар По, Пэтти Смит.
34. См. «Любимый актер».
35. Духи «Пуазон».
36. Корпорации.
37. Семейство Борджиа.
38. Осада Трои.
39. Телепортация.
40. Неожиданно.
41. О первом браке.
42. В первом браке.
43. Удрученное.
44. Даже не думай!

Как видите, вещи все сугубо жанровые, остросюжетные, авторы с сомнительной репутацией... Но именно у них, если пропускать неудачные места, можно найти образчики превосходного текста, ослепительной драматургии и просто замечательные художественные приемы (Уэстлейк, например, посвящает пять абзацев развернутому сравнению небоскреба и океанского лайнера. Шестой же начинается словами «Ух, а небоскребто на океанский лайнер совсем не похож. Извините!»). У этих ребят (и миллиона безымянных голливудских сценаристов. Я, разумеется, читаю все остросюжетные сценарии, до которых могу дотянуться) я и учусь.

Доскональное знание жанра проистекает прежде всего из любви к нему. Я, хоть убей, не могу запомнить год выхода игры (ни одной), но, кажется, в той или иной степени знаком со ВСЕМИ экшен-играми, упомянутыми на сайте MobyGames, независимо от платформы. Мне, если честно, стыдно, что я играл в некоторые из них. Мне стыдно, что я подозреваю о существовании других. Это все равно что владеть полной коллекцией Ван Дамма и Стивена Сигала в форматах VHS и DVD. Но, увы... Такова природа (и цена) любви.

С Е Р Г Е Й Д У М А К О В. Не отрывают. Вот ни капельки. То, что хотел прочитать, — прочитаю всегда. Никогда не понимал людей, которым «некогда». Да хоть в туалете!

А уж о том, что начитанность — обязательное качество любого индивида, претендующего на творческую деятельность, упоминать и вовсе неудобно. Поэтому вердикт однозначен: читать! При любой возможности. Я вот, например, прогулял два дня в школе, после того как проглотил «Пикник на обочине», — носился по знакомым в поисках остального.

А вот периодика для пишущего человека вредна. Если, конечно, он хочет именно ПИСАТЬ, а не стряпать дурно пахнущее. Есть, безусловно, ряд изданий, которые более чем достойны, но их процент настолько мизерен, что в процессе поиска есть вероятность пропустить через себя тонны макулатуры. Оставляющей после себя практически несмываемый осадок. А уж к игровой прессе это относится в первую очередь.

В идеале — к которому мы все стремимся — наш журналист должен быть аттестован во всех областях без исключения: и физических, и лирических. Всесторонняя эрудиция. Блестящий язык. Аспирантура, ординатура... партитура, в конце концов. Ничего не будет лишним: ни кандидатская по аэродинамике, ни медаль «За отвагу». К счастью, этот эталонный конь ростом в один метр и весом в один килограмм недосягаем. Мы разные. И это главное. Я вот того же Мураками люблю, а Акунина терпеть не могу! Могу часы напролет слушать битлов, а на ночь поставить пару песен Army of Lovers. И после «Сталкера» зарядить диск с мультфильмами Warner Bros. Как прикажете к этому относиться? Неужели Фраг будет писать хуже после штудирования того же Чхартишвили?

Н И К О Л А Й Т Р Е Т Ь Я К О В. Читательская практика необходима, как и музыкальная (слушательская), как и прозревание кино.

Только, как мне кажется, необходим не (с)только большой багаж из Джуста, Пройса и Рембодлера, а свежесть восприятия и, ужас-ужас, постоянное расширение горизонтов.

Не совсем к месту, но на прошлой неделе купил книжку Шендеровича «Изюм из булки». Ближе к концу которой автор забрасывает автобиографию и принимается пересказывать классические байки московского артсообщества. В том числе:

В.М. Шукшин пытается во ВГИК. Пускает М.И. Ромм, просит абитуриента пересказать «Анну Каренину». Какая Каренина, говорит Шукшин, у нас в посевную горючего нет. Но Ромм ставит ему плюсик. Как же, Михал Ильич, он ведь явно не читал «Анну»-то, недоумевают остальные приемные люди. Да, отвечает Ромм, но вы представляете, что будет, когда он ее прочтет?

Или это к месту?

А Л Е К С А Н Д Р К А Н Ы Г И Н. ...И не только для рецензента, для человека. Помните бессоновскую Лилу «Мультипас» Даллас, уплетающую утку в яблоках и просматривающую историю Земли? Мы ведь литературу называем своеобразным багажом, или, если хотите, интеллектуальным запасом. История, которую можно, нужно и попросту необходимо впитывать. В метро, в автобусе, в парке на лавке, перед сном, с утра вслух, как удобно и где угодно.

В магазин бегал за Реверте. После «Фламандской доски» летел в «Москву» за «Клубом Дюма». Потом, кажется, были «Кожа для барабана» и «Учитель фехтования». Фонтанировал эмоциями по дороге... Здесь же скажу про «общеобразовательную программу». Сдается, ничто не заменит собственных мыслевпечатлений, посему отгородиться от всего мира книгами, газетами и журналами, пусть и отличными, — не наш метод. Нужны и музыка, и фото, и театр, и изо. К слову, побывал на днях на представлении бразильского театра «Золотой оскал» (в рамках Чеховского фестиваля). Появление на сцене и в зале голых людей, а также беготня по моим коленям особ женского пола удивили и зарядили, гм, положительной энергией. А в газете прочел бы — и что?..

О Л Е Г Х А Ж И Н С К И Й. В детстве и юношестве я был машиной для чтения. Я прочел всю библиотеку дедушки, включая книгу «Теория металлов» 1935 года и ПСС Сталина. Вероятно, я продолжаю двигаться по инерции, но долго так не будет. Я ужасно сожалею (вот ответ на вопрос в той дурацкой анкете), что у меня мало времени для настоящего чтения. Мне кажется, что чтение газет и журналов (и тем более специальной литературы) совершенно журналисту не нужно и даже чрезвычайно вредит — это все продукт вторичной переработки, пустая порода, в них нет ничего. Начитавшись журналов, ты откроешь рот... и не сможешь ничего сказать. Ноль, мыльные пузыри. Нужен референс, обязательно. По сути, наша работа заключается в том, чтобы брать со дна и кидать на поверхность. Если кидать нечего, то все — можно закрывать лавочку. Ты неинтересен. «Хороший год для чтенья. Хороший год, чтобы сбить со следа...»

А Л Е К С А Н Д Р В Е Р Ш И Н И Н. Без чтения закупоривается основной канал подачи интеллектуальной информации в извилины нашего гипотетического журналиста-душки. Или рецензента, критика? Это профессии, безусловно, пересекающиеся, но разные. Отсюда и требования. Журналист, наверное, все же обязан ориентироваться в событийном сиюминутном мире с проворством преодолевающего пороги лосося. Технологии СМИ мутируют, профессия принимает все новые формы, малейшая рассинхронизация угрожает профсмертью. Газеты, пресса, радио — обязательны.

У нас попроще, не ежедневная газета, даже не еженедельник, но отставать от жизни, а значит и читателя, тоже не след. Аудитория молода, подразумевает собеседника эрудированного и агрессивного, политически и социально живого. Не старика-затворника, в общем... хотя Петр Ник. Мамонов наверняка даст всем нам пару уроков жизнелюбия из своей деревенской берлоги.

Хотя... постойте. О чем мы вообще рассуждаем? Спрашиваем, нужна ли литератору литература? Писателю — образование, воспитание? (Включая музыкальный слух, умение ритмично лупить по ксилофону и танцевать чечетку.) В исключительных случаях, конечно, достаточно и голой рабоче-крестьянской воли. Вот Мартин Иден: был, работал и жил. Потом решил утонуть — и утонул. Кремень, не человек. А нам так клинически интересны человеки...

Хороший человек Александр Тимофеевский, говоря о своих любимых журналистах, ввел термин «газетный писатель». У вас есть «газетные писатели», которых вы цените? Какие современные издания вам нравятся? Как вам кажется, в каком состоянии находится журналистика?

Н И К О Л А Й Т Р Е Т Ь Я К О В. Жалко журналистику. При Борисе Николаевиче она находилась в нормальном третьемирском состоянии: на местах было уныло или подмазано-повязано, но желающие и небесталанные могли пробиться в столицу, где были возможности роста над собой и

значительная независимость. Тогда было столько газет, что можно было сравнивать и выбирать. Сейчас же... Вот зачем объяснять, почему «Новая газета», если это, кажется, единственное бумажное, у которого в штанах не полненько (сзади)? Да, бывают «сливы», да, неровно, да, конгломерат. Но ведь ее авторы сбились на последнем незатопленном участке...

Может быть, мне хочется яппизма-дендизма со снисходительным отношением к политике и дружелюбным — к экономике. У нас в эту сторону реорганизуются все подряд издания. Из одной очень известной газеты сделали ежедневное подобие ежемесячного глянца с автосалонными промо-репортажами на целую полосу (в связи с чем вопрос: вы про зарабатывать, друзья, или про транжирство на манер девицы Ксюши?). Русское издание одного известного американского журнала работает профессиональнее, но прокалывается на главном. Яппи-индивидуалист независим, он не кидается на «либералов» с рабской орочьей злобой. То есть без независимости автора и издания всегда будет получаться криво.

А в «Новой» больше остальных нравится Юлия Латынина. Даже с учетом несовпадающего мировоззрения. Артикулировано. Внятно. Точно. Жестко. Пристрастно и персонально. И если ее прогнозы не всегда сбываются — это потому, что ее персонажи руководствуются не этикой пользы, а инстиктом самосохранения.

СЕРГЕЙ ДУМАКОВ. Самое страшное — журналистики в стране нет. Вообще. Есть пассионарии, тянущие ее труп в болото будущего. И это никак не связано с политической ситуацией. Внутренняя тухлость не может быть оправдана никакой политкатаклизмой.

А обидно ли вам... нет, не так: задумывались ли вы о том, почему т.н. общественно-политическая пресса игнорирует электронные игры («Известия» с ее пятничными тремя игровыми строчками не в счет; там теперь и о кино в шести строчках и в поп-наклонении)? Как вы к этому относитесь? Рождает ли эта «дискриминация» какие-то чувства? Или так и надо?

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ. Общественно-политическая игнорирует КИ, потому что она греется в лучах мертвых солнц. КИ — это до сих пор (чуть-чуть) cutting edge, удел тех, кто двигается, чем-то интересуется и резко снимается с места. ОПП создается и потребляется людьми, которые сидят на месте, пока что-то до них не дойдет, не застучит в дверь, не всунет голову в окошко; ОПП помогает читателям составить мнение о том, что у них в настоящее время прямо перед носом. То есть: если ОПП игнорирует КИ, это знак неполной пока обмирщенности игр.

«Дискриминация» рождает чувство облегчения. Чувствуешь себя обитателем Шира (Shire). Защищенным. Мы их видим, а они нас нет... Все будет, как у м-ра О'Нуаллана: ты живешь себе в глуши, а потом твой родной язык входит в моду и деревню наводняют городские дураки в женских юбках, которые учат тебя говорить на нем ПРАВИЛЬНО. (Да, «геймеры» — это двемеры-геи. Записали?)

АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН. За молчание надо благодарить! Она покамест «прощает» нам попытки формирования собственной аудитории, вкусов, идей, интонаций. Если, не дай бог, ежедневная периодика без скрепки вдруг заинтересуется КИ, мы уже никогда не сможем объяснить, почему «геймер» — это плохо. «Геймер» будет вбит в российский вокабуляр и будет крутиться в этой гигантской мозгомешалке вместе с «меринами» и «бумерами».

Что вам нравится в вашем поколении? что претит? Вы — из своего поколения? В каком времени вы хотели бы жить?

СЕРГЕЙ ДУМАКОВ. В самую точку вопрос. Я бы очень, очень хотел находиться в своем возрасте где-нибудь в 1960 году. Я просто влюблен в это время — облади-облада. Первый полет в космос. Битники. Книги. Музыка. Фильмы. Прически! Бороды! Автобусы! Весь мир как одна большая ромашка!

Мое поколение? Да что с него взять... Оно, как водится, лучше следующего, но хуже предыдущего. Похоже, что человечество упивается собственной деградацией, и мое поколение могло бы служить иллюстрацией к этому тезису в «Брокгаузе».

ВЕНИАМИН ШЕХТМАН. А оно очень разное, мое поколение. Буквально — любое. От колдырей до олигархов, от блестящих поэтов до капитанов милиции. Как, впрочем, и любое другое. Это лет через пятьдесят можно будет вычленить какие-то общие моменты и сполна описать поколение, опираясь на сходные черты наиболее ярких его представителей (сейчас можно сказать: вот, шестидесятники, они были такие-то... Или: тогда было поколение битников, а потом хиппи, а затем яппи). Мое поколение живет сейчас, причем, находясь близко к пику активности, еще не успело как-то «осесть», закаменеть и поддаться классификации.

Разное оно настолько, что, посмотрев давеча фильм «Нежный возраст», который не просто про мое (ну, на год или пару старше) поколение, но и про мою школу, я не узнал ни-че-го. Люди, не верьте! Не было в 43-й (ныне 1543-я) военрука — психа с армейскими закидонами. Был милейший человек, интеллигентный и прекрасно образованный, который мог заменить любого заболевшего учителя, от физика до ботанички, а после изъятия НВП из программы начавший преподавать анатомию. В фильме же — собирательный образ из трудовика, рассказывавшего истории из своей ментовской жизни («нож в человека входит, как в капусту, даже хруст такой же»), и физика, который бросался в учеников чем ни попадя, а во время урока брился топором. Но оба они — милые, остроумные люди и первоклассные педагоги. А сыну г-на Соловьева, как видите, все запомнилось совсем иначе...

Да, я из своего поколения. А жить хотел бы в «будущем». Интересно очень, какое оно?

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ. Думаю, есть только один общий знаменатель — индивидуализм, проявляющийся в понимании, что каждый несет ответственность за собственные поступки, в склонности полагаться на собственные силы и в отсутствии вкуса к сованию носа в чужие дела.

А неспособность подчинить чему бы то ни было личные интересы — почти гарантия от всяких крупных пакостей, от группового мордобоя и факельных шествий.

Ввиду индивидуализма и различий общие претящие черты выделить невозможно. Персональные задевают мало, пока не задевают прямо или третьих лиц.

Жить хочется в ближайшем будущем, где у этого хорошего хаоса были бы верх (разнообразные индивидуальные гуманитарные действия) и перспектива (к примеру, пилотируемые полеты абы куда).

АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН. Мое поколение мне совершенно не по вкусу. Впрочем, мизантропам не по душе и все остальные поколения, в прошлом и будущем. Человек всегда найдет, за что не любить человека, их скопление и всю общность в целом.

Что касается времени, мне не хотелось бы останавливаться в каком-нибудь одном периоде, но менять их с той же легкостью, с какой современный человек отправляется в далекое путешествие в Таиланд или Индию. Первые остановки? Наверное, далекое будущее и очень, очень далекое прошлое.

ФРАГ СИБИРСКИЙ. Мне очень понравились девяностые годы в целом (на мелкие неприятности в России я не обратил особого внимания). В них (как-то очень быстро и внезапно) появились Интернет, карманные компьютеры и возможность Ничего не Делать. Точнее, возможность была и раньше, но в девяностых для нее создали совершенно тепличные условия... Ну, вы знаете, «мне нужно делать срочную работу, но я не делаю ее. С другой стороны, мне хочется играть в WarCraft 3, но я в него не играю, поскольку мне нужно делать срочную работу, поэтому в данный момент я не делаю совершенно ничего».

Культ лени, культ бесцельного времяпрепровождения обязан своим возникновением в первую очередь англоязычным гикам, пользователям IRC (часть из них живет в общежитиях, часть в подвалах, часть в холостяцких квартирках без мебели), но и нашей стране кое-что перепало. Помните, как Нео спал за своим компьютером в самой знаменитой сцене «Матрицы»? Вот он, символ поколения. Между напряженным ночным поиском и кататонией за клавиатурой — микроскопическая разница. С другой стороны, ни одно времяпрепровождение не является полностью бесцельным, как бы окружающим ни хотелось объявить его таковым. Хорошо осознанная, социально оправданная лень — моя любимая.

Не пугайтесь, но… вы стали президентом РФ. Ваши первые десять указов.

ВЕНИАМИН ШЕХТМАН. «Эх, если бы я был царем или паном великим, я бы первый перевешал всех тех дурней, которые позволяют себя седлать бабам...» Нет-нет, это не ответ. По крайней мере не полный ответ.

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ. 1. Об отмене всеобщей воинской повинности. 2. О посажении в каждую армейскую часть представительницы Комитета солдатских матерей с неограниченными полномочиями и прилагающимся юристом. 3. О начале мирных переговоров с правительством Ичкерии в изгнании (под патронажем ООН и ОБСЕ), предусматривающих вывод российских войск и замену их международным миротворческим контингентом, полное разоружение вовлеченных в гражданскую войну сторон, создание переходного правительства и проведение свободных выборов. 4. Об отмене антиконституционных актов прежнего правительства (о назначении губернаторов и мэров, о создании т.н. «федеральных округов», об ограничении свободы собраний (т.н. «Закон о митингах») и ассоциаций (т.н. «Закон о партиях»), об ущемлении права граждан на бесплатное образование (т.н. «Закон об образовании»), о создании т.н. «Комитета по природопользованию»). 5. О создании Трибунала по преступлениям против человечности, совершенных на территории РФ и ЧРИ в 1994-2008 гг. 6. Об обнародовании полных списков осведомителей спецслужб СССР и РФ. 7. О расформировании ФСБ РФ и ГРУ РФ и создании Внешней разведки РФ с зачислением в состав по заключению аттестационной комиссии (первого уровня — во главе с Новодворской В.И.). 8. О расформировании милиции и создании полиции РФ с зачислением в состав по заключению аттестационной комиссии (первого уровня — во главе с Политковской А.С.). 9. О роспуске Государственной думы и назначении выборов в двухпалатный Парламент РФ. 10. О восстановлении социальных льгот в полном объеме.

Десяти указов решительно мало, и все ушли на нейтрализацию вреда, поэтому — еще: смертную казнь — отменить, суд присяжных — ввести (с программой их и свидетелей защиты), адвокатов опять сделать независимыми, «Газпром» — приватизировать по частям, введя предварительно внешнее управление, «ЮКОС» вернуть владельцам (путем признания претензий к компании и ее продажи незаконными, так как судебное разбирательство займет много лет), олигархам — амнистию капиталов в обмен на утроение фондов заработной платы (с целью стимулирования совокупного спроса) и переход на «прозрачную» отчетность (что должно помочь с деньгами на все хорошие дела; сначала пригодится стабфонд), расформировать Генштаб, провести в ВС аттестацию персонала, уволить 90% (или 100?) высшего командного состава, ГАС «Выборы» тщательно проверить, руководство Центризбиркома сменить, Бунимовича назначить министром образования, большую часть бюджетных денег у «силовиков» отнять, отдав учителям и ученым, количество налогов и полномочия ГНИ сократить, ассигнования на космос увеличить, Лукашенко объявить блокаду, начать проситься в НАТО (потому что китайцы не дремлют). А со здравоохранением (как и с право-) просто руки опускаются...

АШОТ АХВЕРДЯН. Не пугайтесь, но ваше лицо затянуто марлей, на руки натянуты перчатки, перед глазами маячит лист бумаги с какими-то каракулями на латыни, а пальцы правой руки сжимают скальпель. Больной под наркозом, медсестра уже сделала надрез... ваши первые десять действий?
Ну какие тут могут быть действия? Кроме истеричного мама-заберименя-отсюда?!



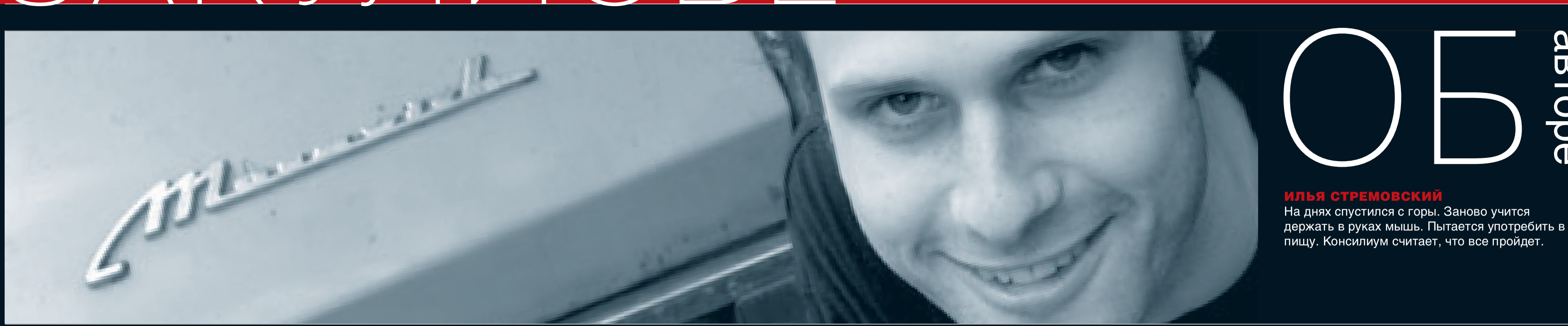
АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН. Сразу после Коли выберут меня, и вот во что это выльется: 1. Стратегический союз с правительствами Микронезийского архипелага, включение островной цепи в состав СНГ. Валюта: куски Сибири, алмазы, нефть, стеклянные бусы, военные гидросамолеты. 2. Перенос российской столицы в середину Микронезийского архипелага. 3. Введение обязательных предметов в общеобразовательной школе: серфинг, кайтинг, яхтинг, каноинг, боатинг, дайвинг, снорклинг. 4. Сокращение средней продолжительности рабочего дня с девяти до трех часов — примерно с часу до четырех, самое жаркое время. 5. Обустройство искусственных островов, плановое расширение Микронезийского архипелага. 6. Строительство подводного государства, освоение океанских ресурсов, ассимиляция в водном мире наравне с надводным. Освоение воздушного пространства под руководством Хайяо Миядзаки. 7. Новая национальная экономическая политика. Приоритетными стратегическими предприятиями становятся изготовители кремов, блокирующих вредные излишки ультрафиолета, конструкторы катеров, гидропланов, подводных лодок, подводных автобусов и поездов, гидрокостюмов. 8. Реформа сферы обслуживания. Требования к кандидатам: по меньшей мере годовой стаж релакса и медитации на курортах столицы. Распространение и популяризация методик прана-бинду, у-шу, индийской йоги, даоизма, дзен-буддизма и прочих гуманистическо-духовных сокровищниц мира. 9. Повальная интеллектуализация общества. Особое внимание — науке и искусствам. 10. Мир во всем мире. Навсегда. Переименование РФ в Большую Южную Утопию и постепенная интеграция с прочими мировыми державами.

СЕРГЕЙ ДУМАКОВ. Любые, значит? Ну, держитесь.
1. Монополия на алкоголь. 2. Монополия на табак. 3. Жесткое ограничение потребления первого и второго в общественных местах — сиречь везде, кроме дома субъекта. 4. Перевод армии на контрактную систему. 5. Ограничение вырубки лесов и разработки недр. Запрет использования заповедных зон в любых целях (кроме, понятно, заповеднических). 6. Охрана редких животных и растений. 7. Преследование расовой нетерпимости. 8. Свобода слова. 9. Свобода выбора. 10. Свобода мысли.

ФРАГ СИБИРСКИЙ. Страна, оставь в покое индивидуума! Позволь ему спокойно скоротать свое детство и юность (с молодостью как-то полегче) в подвале за компьютером! Если бы я стал эль-президенте, я позволил бы.

ЗАКУЛИСЬЕ

илья стремовский



ОБ авторе

ИЛЬЯ СТРЕМОВСКИЙ
На днях спустился с горы. Заново учится держать в руках мышь. Пытается употребить в пищу. Консилиум считает, что все пройдет.

Хиханьки

Однажды, проходя по рабочим делам по коридору, наткнулся на группу оживленно беседующих коллег. Один явно травил анекдоты, другие весело на них реагировали. Поравнявшись, поймал обрывки фраз и понял, что шутки из разряда «охотничьих рассказов» по мотивам недавно сыгранной сессии в настольную РПГ. Спрашиваю, о чем речь, ожидая узнать, какая именно настольная доставила столько удовольствия. Отвечают: Bard's Tale. Свежо.

Смеяться, право, не грешно

ВЕСЕЛО, НО НЕ СМЕШНО

И дело даже не в самой Bard's Tale, которую, признаться, почти не ждал, не возлагая на игру особых надежд. А в том, что слишком давно на горизонте не было игр, эксплуатирующих юмор с достойными конечными результатами. Сходу вспоминаются разве что старые квесты из серий Monkey Island и Space Quest. Также хороши были MDK, Earthworm Jim и Duke Nukem 3D. В целом же юмор в играх используется как комическая разрядка, короткий акцент посреди основного геймплея. Редко кто отваживается сделать смех одним из основных игровых элементов. Как думаете, почему?

Как вы знаете, в английском языке со словом «fun» царит настоящая неразбериха (для нашего уха, конечно). Глубокое оно, с массой смыслов. Так, им обозначается удовольствие от игры, к примеру, в сугубо пафосный DOOM 3 и непроизвольное хихиканье при просмотре подростковой комедии. Невозможно не согласиться с тем, что в данном случае яблоки сравниваются даже не с апельсинами, а, скажем, с кроссовками.

Нам повезло — в РЯ много больше слов данной тематики, которые помогут нам разобраться в этой ситуации.

Возьмем «веселье». Это почти всегда смех. Играть — это тоже весело. Загляните на детскую площадку, — среди визга там часто слышится смех. Но, наблюдая за собой и другими играющими во время поединков с компьютером, я заметил, что в этом контексте смех — редкое явление. Даже улыбка далеко не постоянна. Напротив, зачастую люди играют с недетской серьезностью и в жуткой сосредоточенности. Хёйзинга писал, что игра и серьезность — это полюсы на одной шкале, они могут переходить друг в друга. К игре применимы разные определения, но чаще всего используются «интересно», «увлекательно», «захватывающе». Веселья как такового за всю игру может и не быть. Но мы все равно будем це-

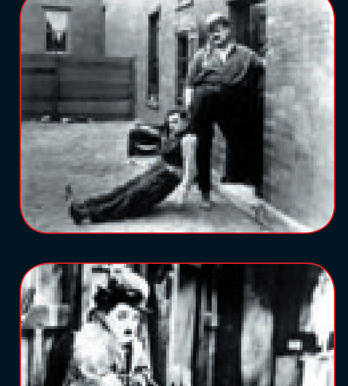
нить игры и потреблять их с прежним рвением.
Поэтому, скорее всего, смех и главный способ его достижения — юмор — не являются необходимой составляющей игропроцесса, это просто параллельный механизм, который может прекрасно сочетаться с игрой и даже образовывать некую искрящуюся смесь из двух способов развлечения. Bard's Tale, ставшая для нынешней колонки «информационным поводом», показывает, что такой симбиоз вполне может быть успешным. Грандиозного коммерческого успеха эта игра, конечно, не добьется, но почему бы ей не попробовать стать культовой?
Отчего же разработчики так редко балуют нас подобными подарками? Не будем увиливать от прямого ответа: юмор — очень сложная материя, его «прикладное использование» — непростое дело, оно подвластно далеко не всем и в любом случае это гораздо сложнее, чем создание игр. Попробуем разобраться, в чем проблема.

ЭТЮД О СМЕЮЩЕЙСЯ ОБЕЗЬЯНЕ

Какова природа юмора? В одной научной статье выдвигалась гипотеза о том, что предназначение смеха — сигнализировать о «ложной тревоге». Поясню. К примеру, стая наших гипотетических предков с длинными хвостами рыщет по джунглям в поисках бананов. И тут одна из обезьян замечает среди деревьев характерную тигриную окраску. Что надо делать, повинуясь инстинкту самосохранения? Правильно: спасаться. Выброс адреналина, стресс, паническое бегство. Приятного мало. Для спасения собственной шкуры не жалко, но лишний раз повторять не хочется. А в стае и того хуже — побежит один, побегут все. Кого затопчут, кто отстанет, и все будут нестись сломя голову, а бананы останутся несъеденными. И вот наш примат бросился было бежать, но, приглядевшись, понял, что... тигра-то никакого и нет, а есть всего лишь тень от резного тропического листа на стволе пальмы. Ура, бежать не надо! Спокойно продолжаем поиск бананов. Но, чтобы никто в стае не допустил такую же ошибку, надо подать сигнал: мол, смотрите, ребята, как эта совершенно безопасная тень похожа на тигра! Видите? Отлично, а теперь передайте хвостатым пацанам!
По мнению ученых, этим сигналом и стал смех. А необходимость передачи информации объясняет его заразительность. Это одна из гипотез, быть может, и неверная вовсе, но то, что смех появляется в ситуации несоответствия, какой-то неожиданности, несомненно.

СМЕХ СКВОЗЬ СЛЕЗЫ

И здесь кроется первая причина сложности реализации юмора в играх. Игры состоят из символов. Количество таких символов в каждой игре ограничено. Их свойства должны быть известны и предсказуемы. А это ситуация, которая юмору не благоприятствует.
С другой стороны, юмор возникает в относительно безопасных ситуациях. Да, нервный смех случа-





вверху Комики немого кино... Играм до них еще и еще.

счастливый УЧУ

РОЗЫГРЫШ №7Б



Hi-Fi-наушники **DJX-1**

ДИДЖЕИ ДУМАЮТ О ВАС!

В разработке наушников DJX-1 принимали участие ведущие европейские диджеи.

Модель отличается превосходной изоляцией от внешнего шума.

Легкий вес позволяет использовать наушники длительное время, не испытывая при этом дискомфорта.

Мощные густые басы помогут получить максимальное удовольствие от прослушивания.

Чашки наушников складываются и могут вращаться на 90° по горизонтали и на 360° по вертикали.

Модель имеет моно/стерео-переключатель.



РАЗЫГРЫВАЮТСЯ ДВА КОМПЛЕКТА!

Сверхлегкие!

Прекрасная изоляция от внешнего шума!

Замечательное звучание!

Вращающиеся и складывающиеся чашки!

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- Динамические закрытого типа
- Диаметр излучателя: **50 мм**
- Номинальный частотный диапазон: **5 – 25 000 Гц**
- Номинальный УЗД: **107 дБ**
- Максимальная мощность: **3000 мВт**
- Номинальное сопротивление: **25 Ом**
- Длина провода: **3 м**
- Разъем: **стерео-мини-джек (3,5 мм/1,4« джек (6,5 мм)**
- Переключатель стерео/моно

Наушники DJX-1 предоставлены компанией Beyerdynamic. Более подробную информацию о компании и ее продукции можно получить на сайте **www.beyerdynamic.ru**

beyerdynamic

ется в моменты серьезной опасности — но тогда, когда опасность либо миновала, либо когда так кажется, либо когда человек ее таковой не считает. Игры же вовсю стараются использовать конфликтные и опасные ситуации для развлечения. Они идут на всяческие ухищрения, только чтобы не разрушать эту иллюзию. Тут два варианта. Либо игрок поверит в опасность происходящего, и тогда ему будет не до смеха, либо он рассмеется, и тогда все усилия по погружению игрока в иллюзию пойдут прахом.

В момент наивысшей кульминации трагедии, когда Отелло бредит над телом уже задушенной Дездемоны, ему чудится, что кто-то идет, и он восклицает: «Кто здесь?!». Все бы хорошо, но сцена (речь о постановке в одном московском театре) построена таким образом, что на этой фразе делается акцент. И звучит она как коронная фраза одного неприличного анекдота. В результате — непроизвольный взрыв смеха в зале и последующее стыдливое переглядывание зрителей, ибо с рациональных позиций смех в этом месте совершенно неуместен. Всем было неудобно. И это живая иллюстрация того, что юмор очень сильно зависит от контекста. Одна и та же фраза в разных ситуациях может оказаться и веселой шуткой, и совершенно незаметным высказыванием.

Следующая сложность заключается в том, что юмор по своей сути одноразов. Шутка, повторенная дважды, отдает глупостью. Хотя это и не совсем так — уверен, вы не раз смеялись над особенно удачным анекдотом. Но зерно истины здесь есть. Как только мозг перестал усматривать в ситуации новизну и неожиданность, юмор не возникает. Поэтому каждая удачная шутка может быть применена за игру только один раз. Кроме того, надо учитывать, что комическая ситуация может быть знакомой по другим играм. Шутка, появлявшаяся в другой игре, скорее всего, будет восприниматься как недостаточно хорошо забытое старое.

При том, что наполнение игр — основная статья расходов, делать что-то ради одного появления могут только очень богатые разработчики. Мелкие и начинающие будут стараться избегать таких трат и связанных с этим рисков.

Следующий вопрос: как именно показывать комические элементы. Талантливые комики — птицы редкие. Но и они используют весь арсенал выразительных средств, чтобы быть и оставаться смешными. Тончайшие нюансы мимики, жестов, голоса могут построить или разрушить шутку. Даже если брать в расчет современные достижения графики, компьютерно-игровые персонажи еще очень далеки от того, чтобы смешить нас на счет «раз». Это возможно разве что в тщательно срежиссированных вставках, благодаря кропотливому труду сценаристов и аниматоров. Гэги, смешные трюки, когда персонаж поскальзывается на классической банановой шкурке или, засмотревшись, влетает в фонарный столб, тоже затратны. Потребуется множество уникальных анимаций.

Поэтому основным современным выразительным средством игровой комедии был и остается текст — озвученный или нет, не столь важно. Тот же Bard's Tale вовсю использует этот способ. Работа писателей и актеров заслуживает овации. Но — язык очень привязан к культуре. Не будем вдаваться в сложности юмористических локализаций, проблемы могут возникнуть даже в рамках одной языковой среды. Так, вполне может оказаться, что шутка, понятная одной части аудитории, совершенно незамечена другой. Вспомните мультфильм «Шрек»: взрослая часть зала смеется совсем в других местах, нежели дети. Там этот эффект создавался специально, а вот в игре он может стать неприятным сюрпризом.

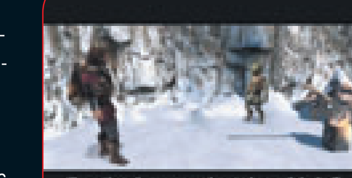
НЕКОНТРОЛИРУЕМЫЙ СМЕХ

Сейчас появились средства для дешевого создания комедий положений, когда эффект достигается обычной расстановкой персонажей в сцене. Физические движки нового поколения позволяют создавать «физические гэги», когда после гибели кукла противника оказывается в каком-нибудь особенно «интересном положении». Но такие спонтанные проявления юмора опасны с точки зрения погружения игрока в процесс, они постоянно грозят разрушить игровое пространство, поэтому разработчики стараются ограничивать подобные ситуации и жертвуют смехом ради крепкого игрового процесса. Жертва оправданная, но хочется большего.

Лучше всего с юмором оказывается там, где на него уделяется минимум сил и внимания. Многопользовательские игры позволяют аудитории развлекать друг друга самостоятельно. И это можно делать по-разному. Можно сражаться, а можно и смешить. Бесконечные «охотничьи рассказы» о добытых фрагах перемежаются обычными анекдотами (про то, как тот или иной противник опростоволосился). Здесь и гэги, и комедии положений, и удачные подначивания в чате, и скабрезные подробности взаимопроникновения тел виртуальных персонажей. Причем такой «фольклор» присущ практически любой игре, и разработчики прилагают к его возникновению минимум усилий. Юмор живет в виртуальности собственной жизнью по законам, которые работают и в окружающей нас действительности. Такой симбиоз как раз поддерживает игровую действительность, потому что смешными оказываются ситуации, неожиданные для нее, а не для реальной жизни.

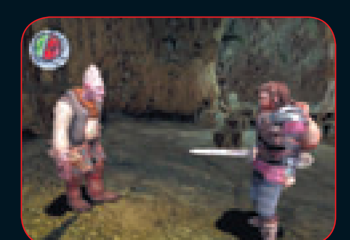
КТО-ТО ПОСМЕЕТСЯ ПОСЛЕДНИМ

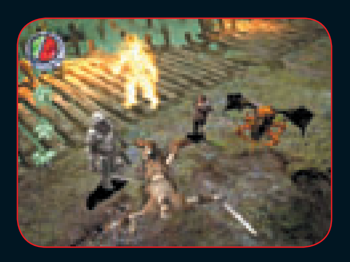
Достижение такого результата в однопользовательской игре пока кажется маловероятным. Bard's Tale приблизился к этой цели, но все же большая часть его юмора строится на пародировании штампов классических РПГ. Впрочем, лиха беда начало, и если этот эксперимент окажется удачным с капиталистической точки зрения, то через пару лет мы сможем насладиться урожаем последователей в поджанре пародийных игр, а там и до полноценных игрокомедий недалеко. Что ж, будем не без удовольствия совмещать игру с продлением жизни на 15 минут за каждое «ха-ха».





совсем вверху Словесные игры по поводу игр со словами. Гоблин размышляет о трудностях грамматики. Или «громатики»?
вверху Юмористические игры старой закалки.
внизу Bard's Tale приводит поклонников в игривое состояние. Даже в подписях к скриншотам они начинают шутить и играть словами. Сверху вниз: «Дамочка в опасности», «Кто ваш цирюльник?», «Шутовская команда», «Бард и бочки».





РАЗБОРЫ

демо-, альфа-, бета-версии, shareware, релизы



ЖАНР **Fallout-рапид на колесах**
ПЛАТФОРМА **PC (Windows 98/SE/2K/XP)**
РАЗРАБОТКА **Nival/Targem**
ИЗДАНИЕ **«Бука»**
ДАТА РЕЛИЗА **2006 г.**

игра 01

EX MACHINA (альфа-версия)

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ

Безумный Маск

Игра в махинки. — Едоки картофеля. — Грузовая блоха. — Тюнить. — Дровосечить. — Летучая мышь.

Гостей «Буки», еще не закончивших чесать в затылке после (герменевтического) столкновения с табличкой «Мотальный участок», ее PR-сотрудники с ходу и окончательно горошат следующим: оказывается, Деус — он не экс-машина, а экс-махина. Шупальца нового ордена иллюминатов раскинула студия Targem (г. Екатеринбург), недавно ставшая Nival-подразделением (когда все просто — это скучно).

Впрочем, в обильной родителями игре Ex Machina (www.nival.com/exmachina_ru) Деуса нет — он умер в результате загадочного глобального катаклизма 2017 г., после которого прошло еще 223 г., а потом рядовой родоплеменной папа начал обряд инициации созревшего сына: поручил отвезти в город мешок картошки — на продажу. Это классика: решительно всем, кроме самих лирических героев, известно, что из родного дома более-менее спокойно можно уходить только на великие подвиги, а мелкая торговлишка или поиски беглого дроида гарантируют гомицид и пепелище по возвращении.

Демонстрационная поездка на рынок в древнем грузовичке, клонированном с «ГАЗ-51», развеяла некоторые страхи: авто в игре не привязаны к узким трассам, а могут передвигаться по обширной местности, местами наклонной и бугристой. Пользуясь естественными трамплинами, железный (ломовой) конь может перепрыгивать препятствия. Гнуснейшего вида вражеско-бандитские не то багги, не то мототележки так и вовсе выделывают обратное сальто во время прыжка из засады, то бишь со скалы. И правильно: воздушный цирк ржавых железяк — необходимая черта любой постьядерной киношки. Несмотря на то что из грузовичка торчит лишь один ствол, расправа творится быстро, не в последнюю очередь благодаря простому управлению: NFS-клавиши «W», «A», «S», «D» и мышевращение камеры вместе с прицелом; дополнительное оружие можно разложить по чаемым кнопкам; конечно же, есть и Волшебная Клавиша для перевернувшихся. Перед гибелью разбойники успевают поцарапать картофелевоз: его так называемая «морда» теперь напоминает дуршлаг, в крыле не хватает изрядного куска. Разграбление останков побежденных, как и все-все-все в игре, кроме роликов, происходит без выхода из машины (может, все-таки не Ex Machina, а In Machina?) — как и найм в хенчмены (хенчвумены) встреченной по пути девушки на утлом драндулете, которая немедленно пристраивается в кильватер.

В городах Ex Machina расположены не только заправки и ремонтные (одной кнопочкой) мастерские, но и кантины, где ошиваются раздатчики случайных FedEx- и postal-квестов, в количестве до трех зараз. Торговля совсем уже напоминает «Космических рейнджеров», за исключением частностей вроде ассортимента товаров; здесь образуется какой-то набор гуманитарного интеллигента из пустых бутылок, металлолома и книг. Торговля обещает занять в игре одно из ключевых мест: апгрейдов столько, что заработать на них только продажей loot'а не получится. Расположенных по нарастающей (через «Урал» и «БелАЗ» к монструозному гибриду БТРа и мусоровоза под названием Peacemaker) типов шасси всего пять, но разнообразие создают не они, а различные моддерские кузова и кабины. Как и в «Косморейнджерах», объем багажника и количество слотов под оружие бывают очень и очень разными. Покрасочная кастомизация транспортного средства будет иметь не только эстетический смысл: в мире игры действует большое количество фракций, на манер байкеров ревностно относящихся к своим цветам и способных на немотивированную агрессию в ответ на цветовой infringement. Да, вы правы, в

> EX MACHINA УЖЕ СЕЙЧАС ВЫПОЛНЯЕТ ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ ПОСТАПОКАЛИПТИЧЕСКОГО ГОСТА: ТУРЕЛЕЙ В ИГРЕ ДЕВАТЬ НЕКУДА.

случае присоединения к одной из группировок право ездить в черном или зеленом паланкине будет пожаловано, наряду со связкой квестов на шею. Каждому ландшафту соответствует карта, разлинованная и испещренная заштрихованными кружочками («Глухое», «Южный») в классической постапокалиптической манере. Переход из одного картопространства в другое требует выполнения большей части заданий в уже разведанной области, — разработчики очень переживают, если на желторотого пустынного рейнджера вдруг выедет Peacemaker с двумя градобойными ракетными установками по бокам. Последнее оружие обладает несколько излишними мощью и драматическим эффектом: ракеты летят вверх; «где-то там» лететь устают; грузно обрушиваются вниз; разрывы, сполохи, дым коромыслом. Демонстраторы начинают напевать песенку про систему «Град» во чистом поле. Коллеги, не пугайте!

Маски скрывают личность персонажей, но не пол: женское забрало имеет другую форму и нечто вроде условных губок вокруг условного ротика. Гм.

В «узких местах» сюжета посажены сциллохарибдические боссы — дюжина больших и четыре очень больших, все в соответствии с сюжетной необходимостью. Покров тайны был снят только с самого простенького — крана с клешнеобразным манипулятором на кладбище домашних (легковых) автомобилей. Взбесившийся недоробот швыряется взрывающимися бочками с пинзином и вообще ведет себя очень грубо. Аркадные заповеди советуют шмыгать между укромными местечками и взрывать емкости, пока те еще зажаты в металлическом кулаке. Ко времени релиза босс собирается поумнеть, а также обзавестись мелкими и проворными миньонами на колесах.

Постапокалиптические ландшафты Ex Machina не выглядят уныло, как, скажем, в «Fallout'е по-немецки». Пустыня разбавлена болотистыми джунглями и редколесьем, которое можно проредить дополнительно, потому что деревья умеют падать от могучих ударов передком (пусть и навзничь).

Есть и... инопланетяне — ингредиент, который в посткатастрофические игры добавляется по вкусу и на усмотрение поваров. Хотя роль у жукоглазых не эпизодическая — они носители Главной Разгадки; впрочем, антигравитационных машинок и причудливых техсредств игрок не получит. Такова во всяком случае нынешняя позиция Targem. Авторы проявляют благородное упорство и в стремлении постоянно носить не только подкованные железом ботинки, но и лицевые маски. Замечание, что наличники персонажей, вылезающих из машин поразмяться в сюжетных вставках, вызывают в памяти советский фильм про планету Десса («Нийя, иди на «Астру»), было вежливо отклонено. Маскам создатели игры отводят роль главного движителя сюжетной интриги, и персонажи носят их постоянно, прямо как Песчаные люди. Что ж, все мы знаем, как маска может двигать. Я-твой-отец, да. Только Вейдер не украшал свои лакированные щеки татуировками и мушками... Но раз авторам надо — значит, надо...

И, само собой, в Ex Machina много-много концовок. Хорошо, больше одной.



игра 02

жанр **Меркантильный экшен**
платформа **PC (Windows 2K/XP)**
разработка **Kylotonn**
издание **Digital Jesters**
издание в России **«Бука»**
дата релиза **Сентябрь 2005 г.**
минимально рекомендуемое железо **Pentium 4 2000, 512 Мбайт ОЗУ, DirectX9-совместимая видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ и выше, 3 Гбайт на жестком диске**

BET ON SOLDIER (бета-версия)

АЛЕКСАНДР КАНЫГИН

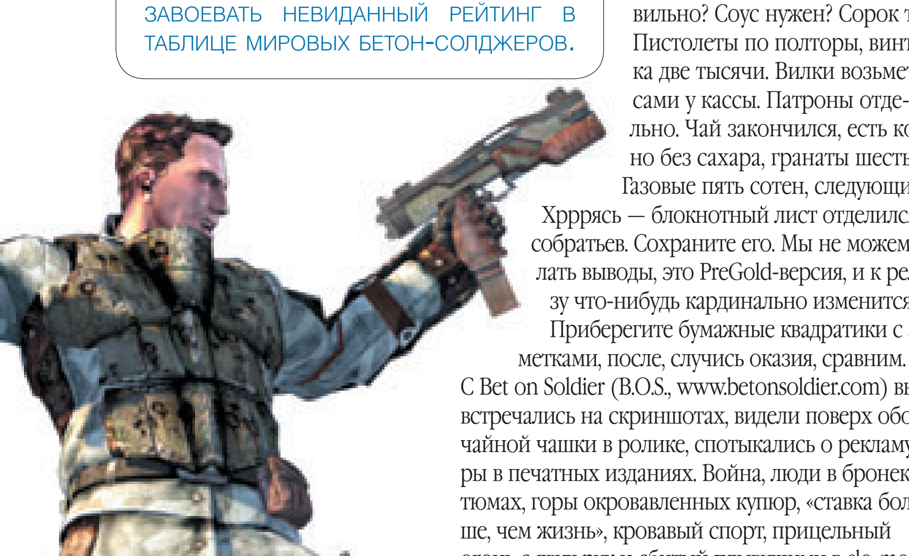
Нереально за деньги

К кассам. — По старой памяти. — За презренный металл. — Жертвы на щите. — Красота требует.

Двигаться будем быстро. Сначала к кассам, задрав голову к потолочным меню-панелям, там стремительно платим — и обратно, закусывая на ходу. Время, как известно, деньги. Лезгинка угольного карандашного стержня по бумаге:

— Два с курицей и салат, правильно? Соус нужен? Сорок три. Пистолеты по полторы, винтовка две тысячи. Вилки возьмете сами у кассы. Патроны отдельно. Чай закончился, есть кофе, но без сахара, гранаты шестьсот. Газовые пять сотен, следующий!

B.O.S. проник и в мультиплейерную часть игры. Здесь можно сделать ставку на собственную победу и завоевать невиданный рейтинг в таблице мировых бетон-солджеров.



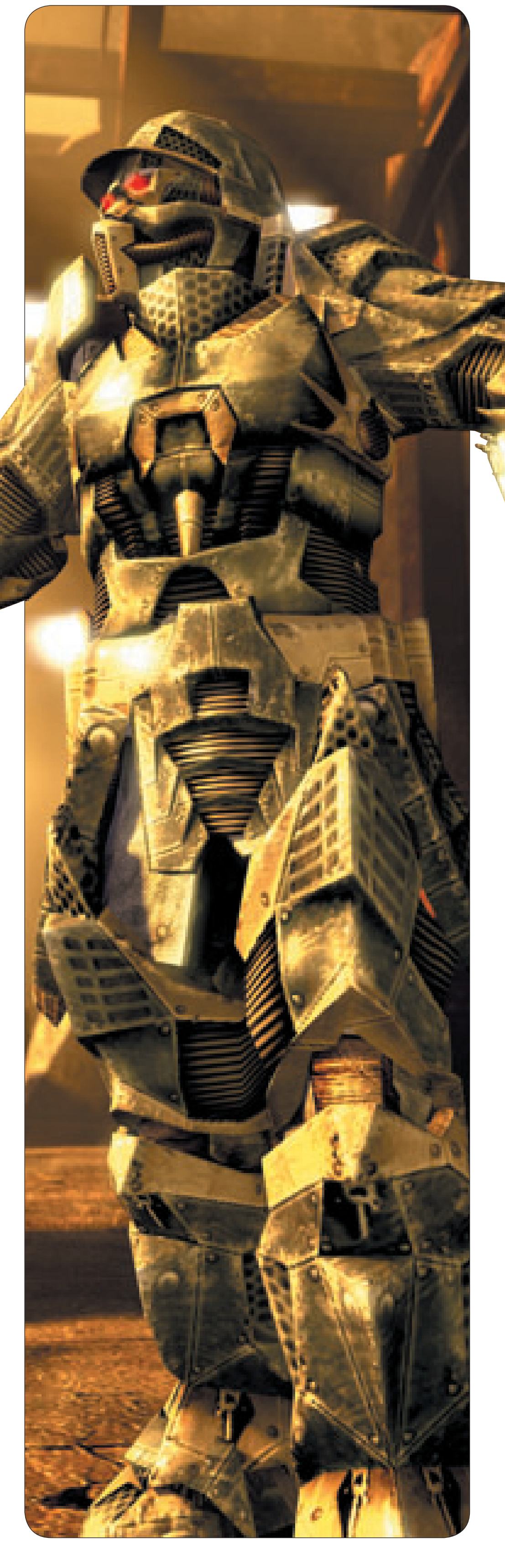
Хрррясь — блокнотный лист отделился от собратьев. Сохраните его. Мы не можем делать выводы, это PreGold-версия, и к релизу что-нибудь кардинально изменится. Приберегите бумажные квадратики с заметками, после, случись оказия, сравним.

С Bet on Soldier (B.O.S., www.betonsoldier.com) вы встречались на скриншотах, видели поверх ободка чайной чашки в ролике, спотыкались о рекламу игры в печатных изданиях. Война, люди в бронекостюмах, горы окровавленных купюр, «ставка больше, чем жизнь», кровавый спорт, прицельный огонь с двух рук и сбитый плывущими в slo-mo пулями шлем. Не иначе, экономическая стратегия с действием в недалеком будущем, возможно, клон. Наверное, о террористах, о стране, нещадно освобождающей от них мир, стало быть, тягомотина со вставками на движке.

Хрррясь — неверно. Согласно классике, роману-эпопее «Экспоненты», том I, Большая Александрийско-Николина (БАН) библиотека, перед нами шутер с нововведениями. Шеф-повара складывают пальцы в щепоть и со звонким чмоканием раскрывают их у своих уст: нелинейность прохождения кампании, дивиденды с поверженных противников, новаторская система бронекостюмов и щитов, грозящая тряхнуть затхлый fps-заводик, верные псы-наемники, согласные за деньги шевелить AI-извилинами и вести праведный бой. И, как можно забыть, B.O.S. — это реалити-шоу, где участники складируют буйны головы на алтаре зеленых американских президентов. Скажите, Kylotonn (www.kylotonn.com), запах с кухни у вас что-то ужасно знакомый... Мы не могли видеться раньше? Ах, в Iron Storm. Что вы говорите, и главгад снова русский? Как это, кхе-кхе, интригует. Между тем любовь выходцев из 4x Studio к затянувшимся войнам в альтернативной истории нешуточно фрустрирует. Первая мировая, бодро ковыряющая землю окопами вплоть до 1964-го, заменена другой (тоже мировой) поножовщиной, длящейся уже восемь десятков лет. Враг, как и прежде, Русско-Монгольская коалиция и таинственный Консорциум, отмывающий деньги с помощью одноименного с игрой тотализатора. Нам же предписано сокрушать зло от лица Нолана Дэйнуорта (Nolan Daneworth), бывшего солдата и, как вы уже, надеемся, догадались, просто отличного парня, страдающего амнезией. Список железобетонных лекал для героя был бы ущербен без страшной жизненной катастрофы. Отмашку игре дает потеря дамы сердца, убитой действующими чемпионами Bet On Soldier братьями Боренко. Официант, нам бы запить сию интригу... Хрррясь.

Итак, все-таки шутер от первого лица. Похожий при визуальном контакте на какой-нибудь Unreal-мод, но разительно отличающийся на первой же очной ставке. За любой чих здесь принято платить. Слепая пальба по гадам заменена вагончиком-закусочной. Желаете слепо палить? Извольте, вот тут у нас пистолетики, под прилавком гранатометы и снайперские орудия, дальше автоматические винтовки и шоттаны, нет, не как у ПэЖэ, эти блестящие и дорогие. Патроны кончаются, и за их пополнение также треба сыпать на прилавок гроши. Постулат с мезозойских времен «убил монстра, возьми патроны» Kylotonn расчирикала ластиком и сложила свой: «убил монстра, заработал денег, купи

на них патроны». Народное творчество меж тем знает и такой вариант: «украл ящик водки, продал его, на эти деньги напился».
Идея о том, что все участники бойни будут пополнять запас боеприпасов и, таким образом, станут добычей у раздаточных ларьков, беспомощной и с зажатыми в кулаке тугриками, пока тщательно, так, что и не разглядеть, завуалирована. Монголороссы ведут огонь щедро, от бедра, деньгам счета не знают, налогов, видимо, не платят и семерых по лавкам не кормят. Дикари. Зато нам проблем это никак не убавляет, наоборот: на первом же закупочном пункте всякий играющий узнает, что Нолан Дэйнуорт — существо мягкое, поэтому без дизайнерского бронекостюма воюет недолго и в основном безуспешно. Вывод один и не утешительный: more money, сначала на закупку, потом на ремонт и художественную штопку испорченного наряда. Здесь же мы могли бы добавить, что несносный ребенок Нолан без энтузиазма гуляет по уровням, обделенный гранатами и ботами-провожатыми, снова не бесплатными, но перейдем, пожалуй, к главному.
Таинство спасения игры творится в строго отведенных местах (умывальники с подсветкой на стенах), требует щедрого финансового вливания и отказывается быть повторенным на уровне дважды. Согласно этому возмутительному концепту беспамятный герой мечется по этапам в поисках пунктов оплаты сохранений, оружия и брони, отстреливаясь от всего враждебного. Которое на нашем празднике живота представлено не совсем обычно. Плечом к плечу с абстрактными плохишами, вооруженными автоматами и дробовиками, в бой идут владельцы внушительного вида щитов. Укрывшись за крепкой пластиной, они стреляют через окошко-бойницу, принуждая Нолана подходить ближе и пускать в эту форточку рой злых железных пчел. Реже спасает граната. Идею тотальной защищенности продолжают экзоскелеты, суть исполинские шагающие роботы, управляемые сидящим внутри человеком. Чья это разработка, русских или монголов, к сожалению, не уточняется, однако, сделай разработчики турнир с применением таких вот громадин, с мощной экономической составляющей, оружием, экипажами и ставками... Пустое, вернемся к B.O.S. Экран безо всяких предупреждений подергивает вдруг телевизионная рябь, камеры снимают крупные планы протагониста и чемпиона турнира, с которым ему посчастливилось встретиться. Голос отсчитывает секунды, дается отмашка, и мы отыгрываем чудную Quake-дуэль. На подносе крохотная локация, единственная цель и шестьдесят секунд на ее уничтожение. Заберите посуду, нам некуда ставить десерт. Хрррясь.
Визуальная составляющая B.O.S. вызывает самые сложные чувства. Скорее всего, как раз эта часть до релиза доживет с минимумом изменений. И это плохо, без сиропа и засахаренной вишни тут придется туго, особенно после гипнотических сеансов осмотра распространяемых посредством Сети скриншотов. Бессовестно детализированные пехотинцы с чем-то футуристическим в конечностях блистают броней. Их лица, щетинистые и осунувшиеся от многонедельных боев и бессонных ночей, скрыты защитными очками, отражающими небо, солнце и чуть ли не изумленных нас. Позы спокойные, даже расслабленные — победители с достоинством дают запечатлеть себя для потомков. На заднем плане вполне бюджетно горит что-то гнусное, поверженное и растоптанное, несомненно, русско-монгольское. Это, вы правильно поняли, была картинка в десертном меню. Осмотр водруженного на стол блюда требует других эпитетов.
И первые сомнения рождаются уже при знакомстве с уровнями. Пока они неимоверно пусты. Шланги коридоров тянутся и тащатся, редко меняя направление, к точке X на карте. Малейшие намеки на шаг-влево-вправо пресекают ящики, бочки, парапеты, пропасти или стены. Открытые пространства, не извольте волноваться, в строю, но это другая крайность — стадионы, окруженные горами, строениями, банально заборами. При встрече с врагом эффект примитивизма становится лишь очевиднее: гады не в пример лучше детализированы и текстурированы, плюс металлические части снаряжения действительно отдают шейдерным свечением на манер рыцарских доспехов Oblivion. Эх, если бы не эта кровь, не буратинья анимация с размахиванием многокилограммовыми щитами, не чудовищные ошметки брони, не поленья автоматов! Kylotonn, мы еще посидим, нам некуда торопиться.



игра 03

жанр Квест-легенда
платформа Mac, PC (Windows 2K/XP)
разработка Cyan Worlds
издание Ubisoft, «Бука» (в России)
дата релиза Сентябрь 2005 г.
минимально рекомендуемое железо Pentium III 800, 256 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), DirectX-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ, 4,5 Гбайт на жестком диске

MYST V: THE END OF AGES (пресс-бета)

АШОТ АХВЕРДЯН

Зажмурившись

Пустота и теснота. — Ярлыки. — Игра не для тебя. — Сила начертанного, и на что ее потратить. — Не вернуть. — Заговор вокруг ракурсов и кадров. — Всего лишь еще один ярлык. — Эфемерное. — Миллион человек с закрытыми глазами.

Неизбывная тоска по прошлому. Радость первопроходца, упоение первых открытий, подъем на вершину мира, откуда видно все, и вид этот прекрасен. Воспоминания редактируются сами собой, забывается все мелкое, несущественное, второстепенное, ошибок не бывает, остается то, что должно остаться,



прошлое предстает той идиллией, которой оно, возможно, никогда не было, а возможно, все-таки и было, этого уже не узнать.
Хочется вернуться, и ты возвращаешься, но тебя встречает мертвое ничто и серые холодные стены. Узоры на них поблекли: кажется, раньше здесь было буйство красок, в воспоминаниях остались ослепительной яркости и красоты видения, но были ли они на самом деле или же память наделила их яркими цветами позже, подобно тому, как черно-белые фильмы древности раскрашиваются для современных телезрителей, отвыкших воспринимать игру света и тени?
То, что это замысел Создателя, понимаешь не сразу. Разумеется, он прав, как и всегда, ибо он и есть та точка отсчета, от которой начинается правда, поэтому серость вокруг неслучайна. Мы бродим по подземельям, построенным древней цивилизацией. Неумолимое время, разделившее их и нас, сильнее всего, что создано руками людей, и краски меркнут. Останавливаешься, рассматриваешь стены, покрытые узорами, которые когда-то можно было назвать изысканными: серый с оттенком красного, серый с оттенком синего... Пыль въелась так сильно, что ее не оттереть ничем, она давно уже стала частью краски. Угрюмые стены, хмурые потолки, подземный дворец, превратившийся в могильные катакомбы. Упадок и уныние.

Ярлыки. Терпеть не могу ярлыки, но ненависть к ним — это ненависть к самим себе. Разве не мы создаем их, стремясь сэкономить на объяснениях, не тратить лишние силы и лишнее время, обозначить сложное простым, заменить объяснение сути кратким указанием на его вывеску, и это разумно, в этом нет ничего дурного... Итак, мы сами рождаем ярлыки, чтобы они служили нам, но неизбежно становимся их рабами, вешая их куда попало, а потом ища за ними то, чего там нет и никогда не было. И кого же мы проклинаем в этот момент? Может быть, свою недальновидность? Лень? Неспособность сделать выводы из постоянно совершаемых ошибок? О нет, мы проклинаем эти маленькие ни в чем не повинные таблички, хотя они и не наделены собственной волей. Это просто свидетельства нашей непроходящей глупости, бесстрастное зеркало, отражающее часть наших пороков. Разбивать же зеркала — дурная примета, и все же...
MYST — это всего лишь слово, набор букв. Сами по себе эти буквы не содержат абсолютно ничего, только мы наполняем их смыслом, вдыхаем в них

значение. На месте этого слова могло быть любое другое. Астипалея, Орхомен, Телос. Что угодно. Ты разочарован потому, что позволил одному слову обмануть себя. Был бы ты так зол, если б сакральное MYST так никто и не произнес? Если б в заголовке стояло «URU 2»? Нет. Тебе кажется, что один ярлык подходит этому миру лучше, чем другой, но не значит ли это, что ты не видишь мира?
Да, но вокруг только серые стены, и за ними может быть что угодно, а может не быть ничего.

Прогресс — это всего лишь еще один ярлык. Ты говоришь «я не люблю прогресс», но загляни в себя: это ведь не правда. Дорожа теми дарами, что он приносит, ты изо всех сил пытаешься отстоять то, что он у тебя отбирает, стремясь получить все сразу, только приобретать, ничего не отдавая, особенно болезненно переживая те ситуации, когда прогресс приносит пользу остальным, но не тебе, когда за свои крохотные жертвы ничего не получаешь взамен. И в такие минуты голос твой особенно преисполнен негодования, и это было бы низко, если б не было так глупо.
Люди не любят шоу слайдов. Они не любят, когда заранее не знаешь, куда вынесет следующий клик. Они хотят сами выбирать, на что смотреть, куда идти. Но ты знаешь это и тебе все равно, ты считаешь, что раз не видишь здесь больше никого, значит — все это создано только для тебя, и ты проклинаешь этот трехмерный движок, его немощь, из-за которой мир, на который ты возлагал столько надежд, выглядит так (ну, посмеешь ли ты это сказать?) убого.

С тоской вспоминаешь, что раньше в мирах, объединенных сакральным словом, можно было фотографировать с любого... хорошо, почти с любого... ракурса и выносить снимок на обложку самого лучшего журнала. Потому что каждое изображение, попадавшее на экран, изначально создавалось как небольшое произведение искусства. Но теперь фотограф вынужден сам искать места, откуда можно сделать снимок, который хотя бы не напугает читателя.
Эта маленькая ложь, сплетающаяся в большую паутину. Самые разные люди один за другим снимают и будут снимать одни и те же объекты с одних и тех же ракурсов, потому что все остальное здесь выглядит серо и печально, а такие кадры не передашь на большую землю, их нельзя напечатать, ведь аудитория ждет снимков красивых, а вовсе не честных. Так рождается заговор столь очевидный, что все о нем молчат.
Первый из отснятых кадров никак не выходит у тебя из головы. На переднем плане растрескавшаяся глина песчаного цвета, несколько метровых костей гигантских животных, и все это на фоне огромных круглых валунов, поднимающихся прямо в выцветшее голубое небо. Ты смотрел на него и думал, что точно такой же снимок мог быть сделан десять лет назад в любой заштатной игре, что гордо именовала себя MYST-клоном. Да, это был едва ли не самый неудачный кадр, и все же... «Отдайте мое шоу слайдов!» Хорошо, можешь включить режим «классический», где возвращается старая добрая клик-навигация, только в рамках имеющегося движка.
Наслаждайся, умник.
Хочешь отменить прогресс? Тогда сними ярлык.

Пустота сводит с ума, а теснота никак не дает собраться с мыслями. Постоянное дежа вю не дает вырваться из замкнутого круга: мы здесь уже были, мы это уже делали. Вот это место в прошлой части называлось Spire, едва ли не точно такой же окутанный звездами вечно темный мир на крохотных клочках камней посредине бескрайнего неба. И даже поиск в телескоп начертанного черт знает где символа... Этот мир пережевывает сам себя. Как же так?! Да, ты хотел снова попасть в таинственный мир, но ты же не хотел оказаться в том же самом мире, точнее, в его облегченной по техническим причинам версии.
Когда живешь совсем один, начинаешь говорить сам с собой.

Это не твоя игра. Она делалась не для тебя и не для подобных тебе. Нормальным людям, широкой публике, не нравится несколько дней думать над одной и той же загадкой. Хотя они и не любят совсем уж простые загадки, но если где-то им приходится задержаться на полчаса, то они уже очень недовольны. Они говорят «интересно, но очень уж сложно», они пишут об этом в прессе, они проходят мимо полок. А ведь именно они сделали первый MYST легендой, вспомни, его же проходили целиком максимум за пару вечеров. И те же люди наделили Riven статусом «фантастически красивой игры-разочарования», потому что неделями не могли его пройти, кстати, как и ты сам.

Ты получил возможность рассмотреть каждую мелочь, каждую деталь, но заплатил за нее исчезновением этих деталей.

И теперь сериал снова пытается вернуться к тем простым людям, что проходят каждую задачу с наскока — или же бросают игру. А ты надеялся, что снова найдешь многоступенчатую загадку, над решением которой можно думать три дня, которую можно постигать слой за слоем и смысл которой все это время постепенно раскрывается перед тобой, подобно волшебному бутону...

Из-за этого ты постоянно пытался в каждой задачке найти глубину, которой там не было. Попытка понять вот этот таинственный работающий агрегат, расшифровать те два знака на циферблате, проникнуть в смысл... Зачем? Ведь это всего лишь кодовый замок. Думать не надо, наборы нужных символов ждали выше по течению, и что означали те два знака, ты не знаешь до сих пор, даже пройдя всю игру.

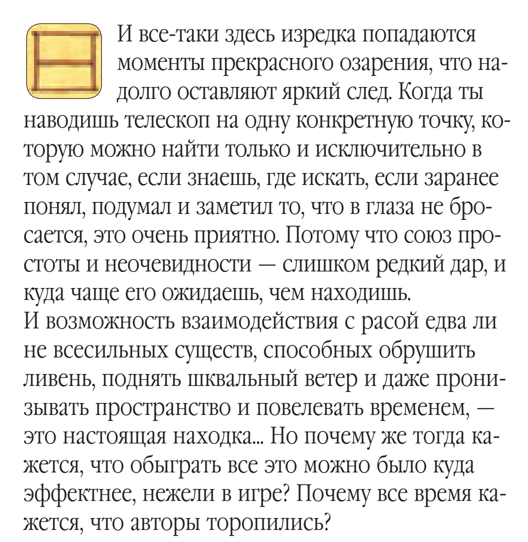
И все же это был едва ли не самый интересный эпизод, поиски несуществующего, и ты вспоминал, как расшифровывал численную систему в «Ривене», пользуясь местной механической счетной машинкой, размышляя, сопоставляя и записывая.

Потому что и в этот раз на циферблате были те же самые цифры, что и тогда. Это было словно нарушенное обещание вернуть магию, навсегда оставшуюся в прошлом.

Любовь эфемерна, и в то же время она сильнее и крепче всего на свете. Ее нельзя увидеть, и в то же время нельзя не заметить, как нельзя не почувствовать ее отсутствие. Например здесь. Создатель охладел — к созданному ли когда-то миру или же к нам, гостям его, а может, и к самому процессу сотворения, — это неизвестно и не так уж важно. Просто здесь нет тех мелочей, которые наполняют мир, когда создатель его горит изнутри, небольших роскошных деталей, тех мелочей, которые не попадают ни в список достоинств на обложке, ни в рецензии, ни на шоты, но на которых, возможно, и держится атмосфера игры, что бы ни называли этим словом. Но от ощущения, что авторы были холодны и что их не так уж интересовало то, что выходит из-под пера, отделаться невоз-



можно, хотя такие вещи и нельзя писать, ибо они недоказуемы.
Хочется внутренней логики и продуманности. Кладбище убитых на древних корридах монстров, путь, по которому они попадали на арену, и другой, по которому их тела потом вышвыривали на съедение диким зверям, — это разумно и очень приятно. И то, что стервятник называется Птица Пиранья, это тоже очаровательная идея. Но почему жилище ювелира выходит прямо на трибуну той самой арены?
Нельзя задавать слишком много вопросов.

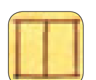


И все-таки здесь изредка попадаются моменты прекрасного озарения, что надолго оставляют яркий след. Когда ты наводишь телескоп на одну конкретную точку, которую можно найти только и исключительно в том случае, если знаешь, где искать, если заранее понял, подумал и заметил то, что в глаза не бросается, это очень приятно. Потому что союз простоты и неочевидности — слишком редкий дар, и куда чаще его ожидаешь, чем находишь.
И возможность взаимодействия с расой едва ли не всесильных существ, способных обрушить ливень, поднять шквальный ветер и даже пронизывать пространство и повелевать временем, — это настоящая находка... Но почему же тогда кажется, что обыграть все это можно было куда эффектнее, нежели в игре? Почему все время кажется, что авторы торопились?



Чужие дневники, камерный сюжет, одинокая пара действующих лиц. Могло случиться что угодно, а вышла предельно простая история с единственным поворотом, который так долго и натужно готовится, что уже к середине начинаешь думать «ну когда же?». Разумеется, в самом конце. Это очевидно, и все равно мучительно хочется большего.
С реальностью можно примириться, отдавшись ее безудержному течению, с ней можно спорить, разбиваясь о ее непоколебимость, а можно в нее не поверить. Закрыть глаза, зажать руками уши и отказаться признавать ее.
Возможно, это порочный путь, пусть сильные люди так не поступают, и все-таки одна вещь никак не выходит у меня из головы. Полные названия как «Ривена», так и «Уру» содержали в себе сакральное слово «Мист»*.
Но если «Ривен» всеми признается частью легендарной саги, то «Уру» в этой части отказано, ему пришлось довольствоваться сомнительной репутацией не очень-то удавшейся боковой ветви.
Быть может, миллионы зажмурившихся людей все-таки способны как-то повлиять?
Да, но не в этот раз.

Неужели расставание всегда бывает именно таким, полным горечи, обиды и разочарования?



Боже, Yeesha, как же ты постарела...

* Riven: Sequel to Myst и Uru: Ages Beyond Myst.

игра 04

жанр **Криптоисторический шутер**
платформа **PC (Windows 98/SE/2K/XP)**
разработка **G5 Software, сейчас — «Орион»**
издание **«Бука»**
дата релиза **4 квартал 2005 г.**

«МЕТРО-2» (THE STALIN SUBWAY) (альфа-версия)

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ

Землеглебы

Долой покровы! — Скромное обаяние. — They shall give head to you. — Танец «жок». — Креатив. — Кому поп, кому приход.

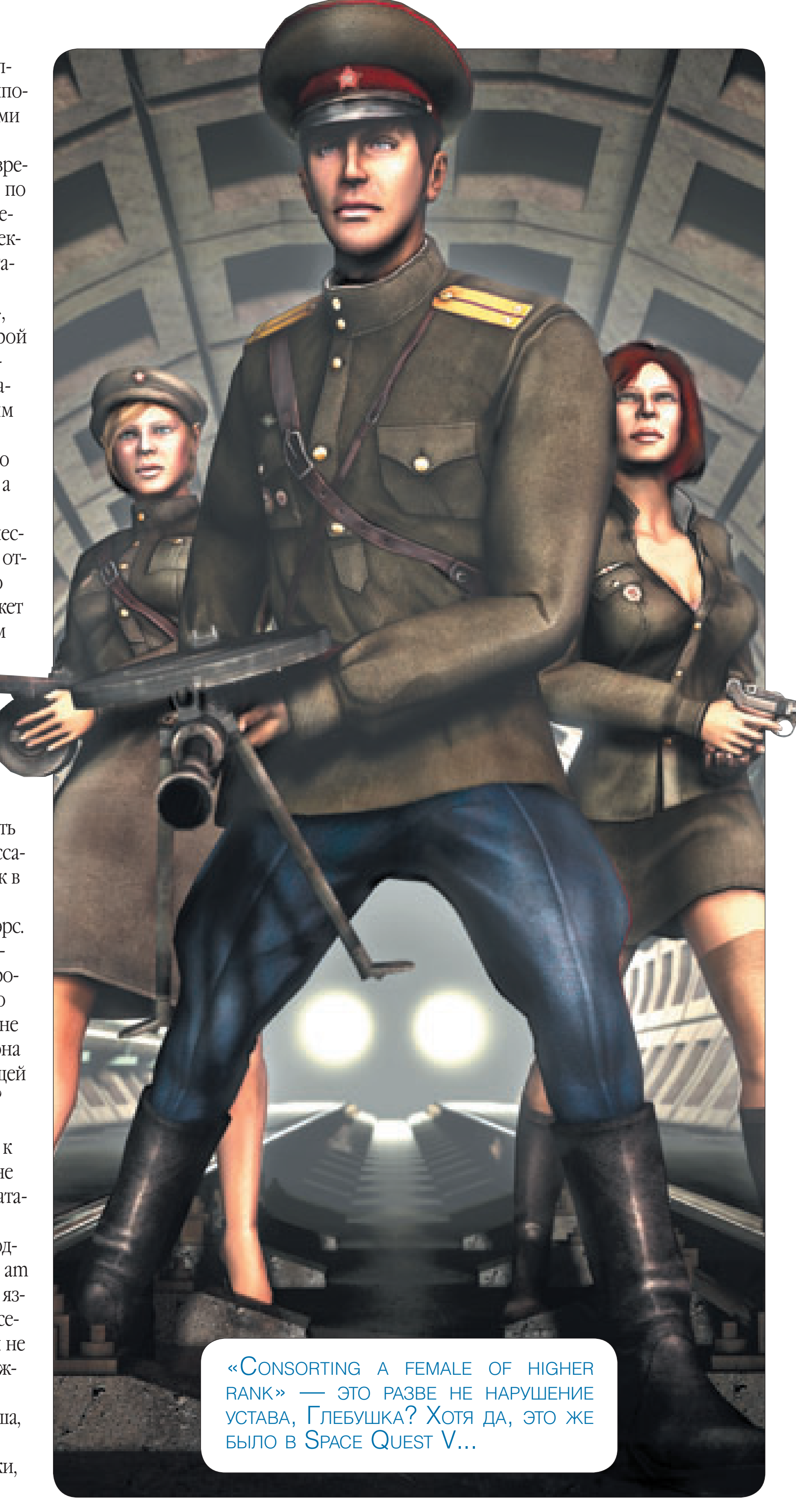
Приподнимем завесу: «Метро-2» (www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=82) наблюдалось нами в один день с Ex Machina, в один заход в гости к «Буке». Приподнимем еще выше, до бесстыдства: гостеприимные хозяева предлагали смотреть сначала «Метро-2», а Ex Machina «оставить на сладкое». Нет-нет, мы уверены, ничего такого они не имели в виду — это же шутер, мясо, кровища, ливер. Это едят сначала. Едят нормальные люди. А мы сначала съели десерт, а потом стали капризно ковыряться в тарелке. И это нам не так, и то не этак.

Маленькое гнусное подозрение: по-человечески понятное желание передать проект другому разработчику зародилось у G5 Software после выхода Half-Life 2.

Общее впечатление: опрятно, но бедновато. Со стороны G5, создавшей кроме значительной части кода и до нее дизайнерский документ, который в «Орионе» (помните ли вы «Чистильщика» так, как помним его мы?) чтут почище заповедей на глиняных табличках, было чертовки умно упрятать большую часть действия под землю, в тоннели, на станции метро и в казематы-бункеры-секретные-объекты. Там либо очень темно и некогда приглядываться, либо покрытые наполовину зеленой краской, наполовину белесой штукатуркой стены коридоров и маленьких комнатушек, либо все обложено мраморной плиткой и ярко-ровно освещено. И все покрытые краской или плиткой поверхности выглядят невзрачно. Да, да, в 1952-м не было гипермаркетов со стройматериалами... Выстрелив в стену по-македонски, вы не пройдете мимо следов своего хулиганства — обязательно приглядитесь к. И увидите, что они... слишком плоские, что ли, поэтому лучше бы не впивались, а рикошетили — словно от чугунной головы Владимира Владимировича (Маяковского) на одноименной станции. Если же и вовсе войти в раж и начать палить по условно-чугунным чекистским головам на туловищах с достоверно воспроизведенными знаками различия (тела, покрытые меняющимися знаками, — какая бодрийяровщина!), то дырок во лбу не остается, хотя они украсили бы эти лица. По принципу гиперкомпенсации из противников летит чертова уйма красных брызг. Чем богаты...

Во время метростроевских работ велись разговоры про ragdoll-эффекты. Да, убитых отбрасывает, вращает и даже, как сказал бы красный директор Микоян, колбасит, но как-то чересчур и не в ту сторону. «Айзек, что вы будете делать, когда умрете? — Спляшу качучу» (ко бдящим: да, цитата из классиков переврана нарочно). Пристальное внимание к дыркам в голове (к искусственным, а не к human orifices) — это не по нашей прихоти, а из-за зацикленности «Метро-2» на headshot'ах. Почему человек в синих погонах и с партбилетом на сердце спокойно переваривает пяток попавших в его тулово пуль? — Потому что на нем бронежилет (в пятьдесят втором-то году? Ох. — *Прим. ред.*). — А как же неизбежные травмы внутренних органов, кинетическая энергия-то передается?.. Ладно, не будем. Нужно видеть только черепки, как будто это какой-нибудь (да, какой-нибудь) DOOM, и метко садить по ним. Тем более что это не так легко: враги ведут себя довольно осмысленно, уходя из-под огня за угол или за колонну, которых на средней станции метро очень и очень мно. Бросаться в переход на другую станцию, если таковой есть, не следует: за мешками сидит практически бессмертный и на всякий случай способный на мгновенный respawn пулеметчик. Потому что дальше не нарисовали. Гм, можно было решетку, что ли... Конечно, кроме бункеров и станций метро Глебушка Суворов, протагонист, труженик МГБ, посещает и другие места — и если полуфинальный Кремль просторен и пустынен (в соборы не зайти, свечку не поставить; да, под

Царь-колоколом, конечно, есть люк), то стройплощадка МГУ-высотки очень даже жива — и оппонентов полно, и через рельсы между времянками лазить приходится. Есть весьма инда дондеже креативный уровень: под обратным отсчетом времени перебить массу противников, проскакать по платформам открытых спецметровагонов, отцепить готовый взорваться вагон и вернуться. Стекла в ординарных пассажирских метрокупе, кстати-некстати, высаживаются взрывами. Мило. Оружие? «Макаров», «Калашников», «Симонов», гранаты... Все как полагается. Все работает, герой не застревает в стенах, до релиза совсем чуть-чуть. Ах да, случается и общение с NPC. В канализационном стоке с подзаборником, стоящим над трупом свежезадушенной гражданочки в тренчкоуте. Это оживляет, это — в правильную сторону. Кроме шуток. Бродяги — тоже люди, а то все время стрелять в этих, в погонах...
Понимаете, технические вопросы — это технические вопросы. Что пули, слава всем единосущим, отскакивают от отдельных прутьев решетки — это нечто вроде объективной реальности. А вот сюжет — это то, что в СССР называли забавным словом «вкусовщина». Есть субкультуры, покупающие утварь Третьего рейха (см. American Beauty). Есть субкультуры, участники которых способны получить инъекцию от «Семнадцати мгновений весны» или от неожиданных событийных изворотов «Метро-2». Плохой Берия (аглицкий, понятно, шпиён), помогающий заговорщикам убить атомным зарядом неплохого усатого дядьку Виссарионыча; сугубо внутренняя, междуорганная, как в «Человеке в Высоком Замке», разборочка? «Я от этого не тащусь, детка», как говорил Остин Пауэрс. То есть кому как. Понимаете, здесь все такое «наше», а точнее, «их». Например. У Глебушки Суворова есть подруга — Наташа Михалева (за которую даже посчастливится поиграть), майор, это вам не шутки шутить, ГРУ, в один счастливый момент она сбежит из застенка. Но не о том речь: на держащей пистолет руке девушки — татуировка. У майора? ГРУ? Разработчики (в смысле «Орион»), правда, склоняются к тому, чтобы начисто вывести тату к релизу. А может, не стоит, мальчики? Ну, чтобы не нарушать целостность стиля? Тем более что у Наташи фиолетовые ногти. Все одно к одному...
А еще у Глебушки есть папа (может, все же не родной? может, дядя Сталин в конце скажет: «Gleb, I am your father!»?). Короче, гнида такая очкастая. Все язвит: из вас с Наташей, Глебушка, выйдет дивная семья, вы оба чекисты. Синеглазый, белозубо: «Мы не чекисты, мы офицеры госбезопасности». Возможно, для кого-то разница существенна. Но не для нас. Дело вкуса — кому-то нравятся Глеб и Наташа, кому-то — Гордон и Аликс, как нам.
А вопрос дырок в голове мы вынесли за скобки, потому что мы ужасно объективные.


«Consorting a female of higher rank» — это разве не нарушение устава, Глебушка? Хотя да, это же было в Space Quest V...

игра 05

жанр **Стратегия в реальном времени**
платформа **PC (Windows 98/ME/2K Professional/XP)**
гейм-дизайнер **Мартин Бомер (Martin Bohmer)**
программист **Василий Кириченко (Vasiliy Kirichenko)**
художник **Алекс Езов (Alex Ezov)** | звук **Outsource Media**
разработка **INtex Publishing**
издание в России **«1С»**
дата релиза в России **15 июля 2005 г.**
рекомендуемое железо **Pentium 4 1400, 512 Мбайт ОЗУ, видеокарта уровня GeForce 4 с 64 Мбайт ОЗУ**

«АРДЕННЫ 1944» (1944: BATTLE OF THE BULGE)

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ

На Западном фронте без перемен

This matrix has us all. — Хвост или консервная банка? — Лес дремучей сметаной покрыт. — Тигра, Пух и «Гелендваген». — Масштабирование. — Лезьте в танк, штурмбанфюрер!

Есть такая матрица Бостонской консультативной группы, про которую певучими голосами рассказывают воспитательницы в детских садах для будущих маркетологов. Согласно ей, товар должен быть сначала звездным енотом (или вроде того), затем дойной коровой и в конце концов хромой уткой (вариант — собакой), которой одной принадлежит честь сказать «life sucks» и сдохнуть.

> В «Арденнах» мало веселящего и душесогревающего. Никакого клоунского La Resistance; только то, что не нарочно, вроде приказа «начать наступление на левом фланге ровно в 6.00, на правом чуть позже».

С играми на одной технологической базе все происходит именно так: в первой итерации выпячивается бодрый новый движок, потом выпускается аугментированная версия оригинального производителя с улучшенным балансом, инкрустированная несколькими новыми юнитами, удлиненной кампанией и кинохроникой if applicable. За этим волочится хвост из аддонов с привязанными консервными банками экзотических переделок; всем этим занимаются уже субподрядчики из некрупных и начинающих, а авторы оригинала давно работают над новым проектом. Кто хромая утка: аддоны или местные перегибы? — Когда как. Проверим схему? Первый «Блицкриг» прекрасно натягивается на этот скелет, но речь сегодня не о нем. Мы имеем в виду Desert Rats vs. Africa Korps (DRAK) урожая прошлого лета. Она даже чуть превзошла матричный стандарт своим сюжетом, состоявшим из кинематографических штампов. Вскоре вышла D-Day с лугами и болотами, с дополнительными юнитами и свидетельствами очевидцев высадки в Нормандии. После этого венгры из Digital Reality воспарили к новым свершениям; «Арденны 1944» делала INtex, знатная «Блицкриг»- и Sudden Strike-аддонами. Так что же, is it a cow or a lame bitch? — спросите вы про «Арденны». — Скорее первое, хотя эта корова не мычит, а лает, и ходит на перепончатых лапах. Что же делать, игру сочинял микроколлектив; с другой стороны, не так много в ней и нового. Чистый, по сути, аддон. Да, большинство карт занесены снегом, танки натерты известкой, пехота щеголяет в маскхалатах. Зима ведь... Пехота в положении «упасть» тонет в снегу, как в сметане, и никаких следов за собой на нем не оставляет. Согласен, мелочь; да и кто приближает камеру столь близко и разглядывает следы лап, играя в RTS? Только проклятые штатные рецензенты.



Любители рейха и/или его военной техники, страдальчески перенесшие D-Day, где истинных арийцев чихвости-

ли почем зря и гнали в три шеи (и даже лягушатники, прикинь, Ганс?), будут рады: в «Арденнах» добрая половина миссий играется за квадратноголовых, пусть и размещены эти миссии вразбивочку. Томми — Джерри, Джерри — Томми... Сюжета никакого. Героев тоже нет, данные геологоразведки и военных институтов не использовались, хотя для миссий добросовестно, по книгам, воспроизведены исторические схватки — даже культовое сражение, по итогам которого был ликвидирован Кольмарский выступ (хотя, строго говоря, это был совсем отдельный bulge в сотнях километров от тематического).

Играя в D-Day, германофилам не удавалось как следует почесать за ухом у «Пантер» и «Тигров». INtex воспользовалась рецептом киношников, работающих в жанрах разной степени промежуточности: give 'em mo' pussy. В голову приходит нелепое слово «фелинарий»: в распоряжении игрока сразу оказывается много железных хищников из семейства кошачьих. T-V, сравнительно редкие в D-Day, в «Арденнах» повсеместны; T-VI тоже будничен и ни шока, ни трепета не вызывает. Привычные, не опоэтизированные T-IV обвешаны броневыми листами, поднимающими визуальный рейтинг. Спасибо (ик!), мы наелись и даже не хотим поднимать голову, завидев на земле средней зловещести силуэт Me-262 «Ласточка» с двумя тяжелыми кокосами двигателей. Воздушная поддержка не в фаворе (заскриптованные воздушные налеты AI тоже единичны).

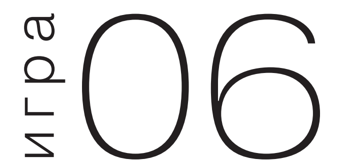
Новомодный Nebelwerfer, многоствольный реактивный миномет, простреливающий насквозь карту (игровую... ну, уровня), обладает корректной разрушительной силой (то есть весьма большой), но его снаряды не издают при подлете характерного леденящего душу воя, про который столько рассказывал дедушка. Ладно, это мелочь. И почти аддон все-таки.

То, что большинство новых юнитов артиллерийские, смещает равновесие между моторизованными набегами и дальнобойными «убей-наводчика» перестрелками в пользу последних. Если САУ Hummel и Sherman 105 выглядят заурядно, то прочие новинки — полноценные экзотик-кары. Выделяются стреляющая с большим разбросом Calliope — не то порождение конструкторского делириума, не то плод военно-полевого романа лендлизного танка «Шерман» и «катюши», и Sturmtiger — железная коробка на гусеницах с 380-миллиметровой мортирой, стреляющая реактивными снарядами (которые, увы, мутно прорисованы). Но зато оно убивает танк или начисто сносит пару домов одним шлепком; вставьте сюда «смотрите-их-на-нашем-диске» звуки, издаваемые счастливым пятилетним катальщиком коллекционных моделек: «Вжжж... Уррр... Бзжжж... Уау! Бффф!». Но этого все-таки недостаточно. Потому что карты миссий, хотя сделаны добросовестно, никаких остроумных вывертов не предлагают. Подход «больше всего» был применен и здесь; карты — очень большие, войск, как правило, очень много, — в связи с чем и в связи с сильно пересеченным ландшафтом ярче, чем прежде, проявляет себя небезукоризненный pathfinding юнитов. Дополнительные задачи не подразумевают вкусных бонусов, а имеют в виду протащиться чуть дальше и взять еще одну деревню (или вот усадьбу — нет, это не «замок», что вы). Связанных миссий тоже нет, выполнение или невыполнение дополнительных задач не аукается и не ойкается игроку в последующих битвах. А зря.

Из-за больших чисел к середине каждой наступательно-ориентированной миссии у игрока образуется немаленькое стадо танков и САУ — собственных и прихваченных на поле боя. Учитывая протяженность и однообразие большинства миссий, вместо тактических лобных поморщений провоцируется обведение всех и вся общей рамкой; к тому же задача сохранить определенное количество боевых единиц ставится редко, чаще нужно просто доехать до противоположного края карты.

В миссии про Калльскую долину заминирован крутой склон, на который саперы не могут взобраться. Мелочь, но все же — кто поставил мины? Бэтман? Бетман-Гольвег?

Чтобы не было скучно, в оборонительных миссиях («займи круговую оборону», «удержи линию фронта») солдатики не рассажены по домам. Очевидно, для поспешествования раздумьям и тренировки наблюдательности; но зачем, давая в распоряжение играющего панцер-колонну, набивать танки исключительно стрелками, а приносящих бонусы офицеров и пулеметчиков ставить вокруг в шахматном порядке? Смешно, право же.
Что еще? Появились новые варианты предсмертных криков (странно, что те же люди не смогли повыть за «Небельверфер»). Получилось хорошо, даже страшно. Как будто некоторым собирающимся навеки смежить веки воинам фатерлянда ротный командир только что сказал, что они не попадут в Валгаллу. Или что будет сделан еще один почти аддон, в котором им придется съездить на Восточный фронт: отступая, ковылять по-утиному и умирать по-собачьи (doggy-style!). Вместо того чтобы пораньше реинкарнироваться в новых звездных енотов.



жанр **Тактика**
платформа **PC (Windows 2K/XP)**
руководитель проекта **Владимир Уфнаровский**
главный дизайнер **Юрий Бушин**
главный художник **Павел Голубев**
разработка **«Апейрон»**
издание **«1С»**
дата релиза **28 июля 2005 г.**
рекомендуемое железо **Pentium 4 (AMD Athlon) 2000, 1 Гбайт ОЗУ, GeForce FX, DirectX 8.0, 2 Гбайт на жестком диске**

«БРИГАДА Е5: НОВЫЙ АЛЬЯНС»

ВЕНИАМИН ШЕХТМАН

С HK G3SG1 наголо, или Палинерийский анабасис усатого пехотинца

Особый паек. — Ужасы плена. — Думай до, в бою стреляй. — Виды луны. — Сошки и графики. — Благодарность шамана. — Кусни гуайявы!

Сказать, что «Бригаду Е5: Новый альянс» (www.e5brigade.ru) не ждали — изрядно преуменьшить. Сказать, что ждали всем миром, как третий DOOM или World of WarCraft, — сильно преувеличить. Ее ждали, и ждали с нетерпением, те, кто излазил вдоль и поперек Jagged Alliance, нечувствительно превзошел UFO, вихрем промчался по Silent Storm-семейству (и остался последним недоволен, сочтя очень простым). Именно такие люди надеялись обрести счастье в компании с этой игрой с любопытной историей, уходящей корнями в...

> Прямая дорога в Палинеро не всегда самая быстрая. Ломиться через джунгли, как правило, оказывается дольше, нежели обойти их. А хотите еще быстрее — купите машину. У нее еще и багажник есть.

— Короче, ёпть, ты там не был! В год оно уходит, ёпть... Видишь берцы? Знаешь, какой им год пошел? Они на дембель должны были утопать на этих самых ногах, на моих, ёпть, знаешь, когда? Тока кто ж в таком-то рванье со службы уходит, не-ет, будь все как надо, я б новые у каптерщика взял, он же зема мой. Не, ты глянь, ёпть, на рант глянь!
— Послушайте, военный, я уже посмотрел на вашу обувь и больше не хочу. Нет, не надо снимать! Ну хорошо... И вообще, кто вы такой?
— Кто я, ёпть? Погоны видишь? Лычки? Че за вопросы, ты в курсе, какой день сегодня?
— Эээ... если не ошибаюсь, воздушно-десантных войск. А вы разве десантник? У них же такие беретики...
— Нет, малый, я не десантник. Я — пехота. Вот и ты тоже: «десантных, десантных», а саперно-лопатных не хочешь?! Их-то, десантуру, все любят, у них и паек особый. Небось на первое — карамель «Взлетная», на второе — посадобль какой-нибудь...
— Посадобль — это танец.
— Не перебивай меня, ёпть! С мысли сбил. А на компот у них... не знаю, ёпть, два компота, наверное. Их, говорю, все знают, все любят. А мы для них — шурупы. Или это мы для погранцов шурупы? Короче, не ценят нас. И никогда ни ценили. Нам еще на срочной на политзанятиях говорили, что в царское время генералу западло было пехотой командовать, такого генерала в генштабе или там на балу всякий мог зачморить. Вот они вместо «пехотный» и стали называться «от инфанте-

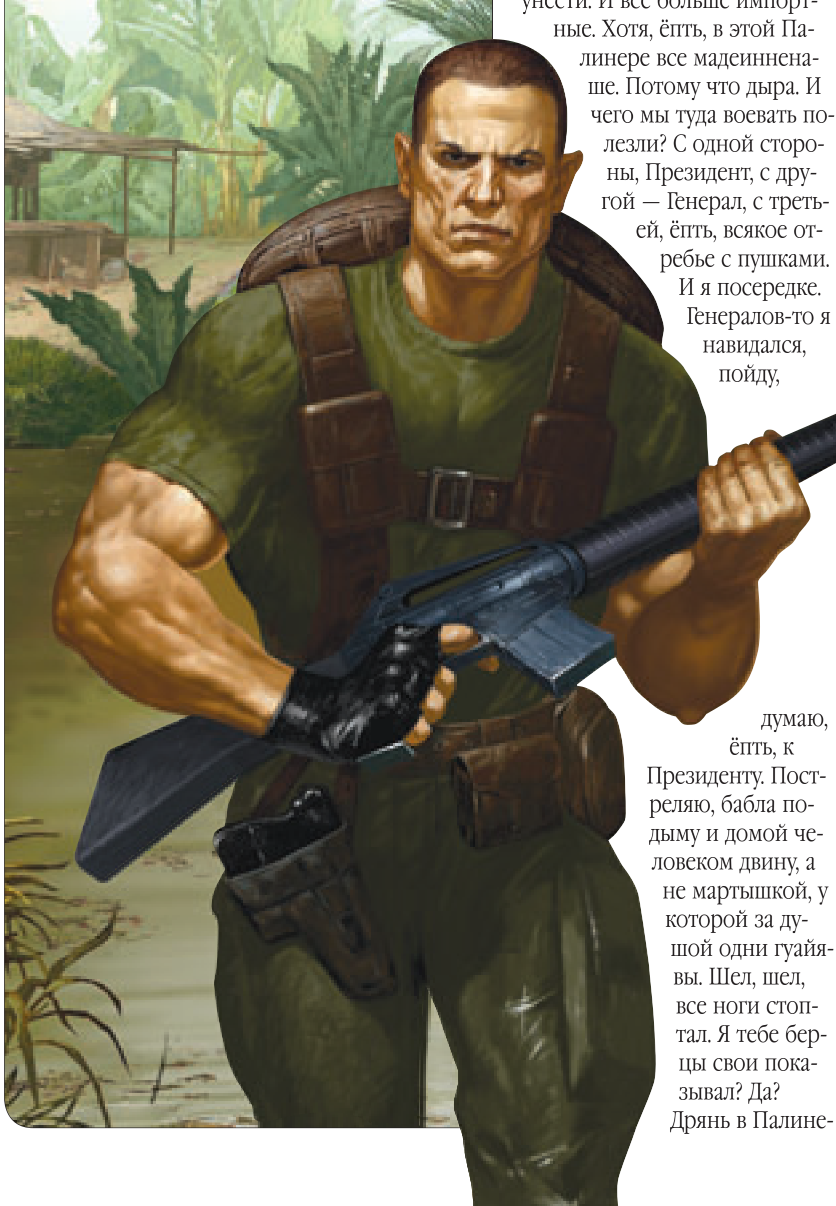
рии». То ли инфантилами командует, то ли пантерами. И непонятно, и горделиво.
— Военный, вы мешаете, дайте мне продолжить!
— Я в плену был, я там такое видел! Ты, ты... агхх!
— Что же вы так нервничаете, даже раскашлялись. Вот, возьмите платочек. И, пожалуйста, никаких историй про золотые часы.
— Какие, ёпть, часы? Слиток был золотой, но это потом. А в плену знаешь, как? Вот у меня усы, таких и на флоте не часто увидишь, не то что у этих твоих, воздушно-, ёпть, десантных. Как щетка сапожная! А в плен попал — раз — и нет усов. Вышел — опа, снова усы!
— И все же вступительные ролики «Бригады» сделаны неплохо. А отсутствие индивидуальных роликов для персонажей вряд ли можно считать серьезным недочетом.
— Ладно, нельзя, ёпть, так нельзя. Но попомни — плен штука жестокая. И когда мне предложил этот, ихний, поработать там. Ну, ты понял. Присяга это одно, а жить всякому охота. И не в лагере, ёпть, где мартышкам завидуешь. Что они, суки, за колючкой по деревьям скачут и гуайявы трескают. То есть за колючкой-то как раз ты сидишь, а они сами по себе и до колючки им дела нет. В общем, сели в грузовик, он солярой повонял, завелся, и куда-то повезли. Куда, зачем, так, ёпть, и не узнал. На фугас потому что наехали. Или не на фугас, а на мину, много там, в дыму и грохоте, поймешь-то? Тут бы и твой воздушно-десантный в х/б навалил. А я нет, выполз, гарь с рожи утер, ёпть, винтовку подобрал. Все, ёпть, свободный человек! Иди куда хочешь, хоть гуайявы кушай, хоть в мартышек стреляй. С этим, правда, погодить пришлось. Винтовка-то сломанная, а из пистолета в мартышку не сильно попадешь, ёпть.
Да оно и ладно. Зуд в руках по-другому унять удалось, по-лучшему. Там один парнишка из местных ошивался, а я уж к тому времени по-ихнему кой-как лопотал и кой-чего понимал даже. Особенно, ёпть, «че лег, работай, тварь!» и «ща не встанешь — грудь пробью!» . Такое в плену быстро как-то выучивается, ёпть. Да, про парнишку! Обидели его, из дому выгнали. Я ж не зверь, как человеку не помочь? Всех положил, сколько там народу было. Всех!
— Гм, если уж вы настаиваете на том, чтобы самому рассказывать, может быть, остановитесь поподробнее на боевой механике?
— А че там, ёпть? В бою времени думать нет. Думать надо до. А уж ворвался, так, ёпть, молись, чтоб твоя пуля попала, а его мимо пролетела. Сам выстрелил — откатись, заляг. И надейся, что он подставится, сам на ствол набежит, а не кувыркаться начнет...
— Наш новый знакомый в целом верно описал, как именно протекают боестолкновения в «Бригаде». Создатели игры подошли к схваткам, можно сказать, со стороны, противоположной той, что нам обычна и привычна. В любой момент можно сделать паузу и сформировать пакет команд, которые боец будет выполнять по возвращении в мир быстротечного времени. Пока искусственный стасис длится — можно выбрать мишень, указать тип и темп стрельбы, проложить маршрут передвижения. Кстати, помимо привычных бегом-ползком, в «Бригаде» можно перекатываться лежа и выскакивать из-за угла. Хотя обычно не нужно. Но как только время пошло, обе стороны начинают действовать одномоментно, и на каждое действие затрачивается некоторое количество реальновременных секунд. То есть нет ни «хода игрока», ни «хода компьютера», ни тем более «хода дружественной стороны». Бой идет в реальном времени, просто всегда можно взять тайм-аут, чтобы подумать. Часть уже отданных команд можно отменить, но не все. Так, прервать очередь на середине, чтобы перенести огонь на другого противника, не удастся. В принципе, никто не мешает сразу отдать бойцу все команды на ближайшее будущее, а потом расслабиться и смотреть эдакое кино. Вот только ситуация непрестанно меняется, и обычно вмешиваться приходится после каждого выстрела или изменения положения тела...

Палинерийцы неприветливы: «Этот человек не местный, ничего больше не скажу». Так ведь война, не до любезностей.



Е5 — игра стрелковая. Мины не работают, ножи, по умолчанию, бросают. Любителей «от уха — до уха» просят не беспокоиться.

— Ты извини, я закемарил, пока ты болабонил. Это на службе первое дело — спать, когда можно, и жрать. Гуайявы например. Но ты, ёпть, дело баял. Если начнешь планировать, как это я гранату брошу, потом отползу, потом рожок поменяю... Охнуть не успеешь — в цинке полетишь. В смысле выскочит на тебя, пока ты с рожком возишься, латинос, жахнет из подствольника, а что останется, в цинк из-под патронов сгребет и в канаву выкинет. Надо так: зрачки видно — бей навскидку по три патрона. А если он во весь рост бежит, а тебя не видит, — не гопошись, ёпть, выцели в бошку и одиночным. Короче, я тех, на хуторе, положил. Пистолетов набрал — не унести. И все больше импортные. Хотя, ёпть, в этой Палинере все мадеинненаше. Потому что дыра. И чего мы туда воевать полезли? С одной стороны, Президент, с другой — Генерал, с третьей, ёпть, всякое отребье с пушками. И я посередке. Генералов-то я навидался, пойду,



думаю, ёпть, к Президенту. Постреляю, бабла подыму и домой человеком двину, а не мартышкой, у которой за душой одни гуайявы. Шел, шел, все ноги стоптал. Я тебе берцы свои показывал? Да? Дрянь в Палинере дороги, а топать долгонько приходилось. Ничего не скажу, страна живо, ёпть, писаная. Если уж скала, так не влезть, не обойти. А если яма — плюнь и не услышишь, как до дна долетит.

— Может, надо было камушек...

— Ты не учи пехоту-то! Камушек... Камушек подобрать нельзя. В Палинере знаешь, какое все крепкое?! Даже доски трухлявые и то! Ты в нее из дробовика, картечью, а в ей только дырочка махонькая, будто, ёпть, шилом ткнули. Аптечки закрыты наглухо, хоть ты их кайлом ковыряй! Не полечишься, ёпть. Крышки у пузырьков будто приварены, да так, что не всякий сварной вскроет. Это я не про тех, что на гражданке, с автогеном. У нас сваркой ручной пулемет называют, знаешь? А может, и хорошо, ёпть, что пузырьки задраены. А то я б таблеток налопался, а там и без таблеток... Там луна знаешь, какая? Висит себе на небе, а побежишь к ней, она раз — и за край земли прячется. Отбежишь — снова висит. Да ты не косись! После плена и за луной побегать в радость.

— Безусловно, ошибок в «Бригаде» хватает. Неприятно, но такова тенденция: игры уходят в продажу все более сырыми, а латаются и чинятся уже будучи в эксплуатации, по мере выхода патчей. А камера, хотя порой и выкидывает диковатые фокусы, тем не менее довольно удобна в управлении. Дельта между максимальным приближением и максимальным удалением просто поражает. Опять же — вид из глаз. Бесполезен, неинформативен, зато есть, что иногда приятно.

— Закурить дай. И огоньку. Не, от сигареты знаешь, кому прикуривать будешь? Спички давай. Во-от...

Пришел во дворец. Да, ёпть, во дворец! К Президенту! Твоих воздушно-десантных к Президенту пускают? То-то. Меня, правда, тоже не пустили. Зато блондиночка одна, секритутка его, вот она пехтуру уважает. Сперва-то проверяла, конечно. Так, туда сходи, то отнеси... Ну, я не терялся. Сходишь по президентским делам, а в процессе и по городу прошвырнешься. Магазины там, ёпть, бордели... А че? Я в плену по розовому мясу заскучал! А тут — плати и пользуйся. Но магазины-то первее. Я, ёпть, думал, щас пистолеты продам, куплю СВД — и кум королю. Я ж снайпер. Да, снайпер! В спичечный коробок могу гвоздь беличьим глазом по шляпку. Как этот, ёпть. Как шериф нотингемский. Только продавец, скважина, ёпть. И голос такой мерзкий. Нету, говорит, снайперок, купи лучше мой «Хаммер». Сука. Купил потом... Сперва, правда, от огорчения в бар зачастил. Там девчонку одну взял. Не, не по этой части. Она хоть и баба, но, ёпть, с автоматом не хуже меня управляется. Сечет в пушках!

— В пушках «секут» и авторы «Бригады». Игра на редкость «оружейная». «Стволов» очень много, все они тщательно вырисованы и детально опи-

саны. По каждому предоставляется информация вплоть до графиков падения точности с расстоянием; на многие можно навесить всякие сошки, подствольники, оптические прицелы, глушители и лазерные целеуказатели. И фонарики. На деле, разумеется, особой разницы между «Узи» и «Ингрэмом» не ощущаешь, равно как и между М4 и АК. Немного перегнули палку с уязвимостью смертоносных железок. Право, от десятка выстрелов помповое ружье и не износится, и не испачкается.

— Баба любит ласку, а оружие смазку. Все правильно. Забудешь почистить-починить, быстро, ёпть, пожалеешь. Даст ствол клина — и что? Ты затвор дерг-дерг, а тебя финкой!

Стали мы вдвоем опасно ходить. Много народу Президенту немилого в джунглях лежать оставили. Секретарша та ко мне прониклась, задания стала давать серьезные и деньги за них платить изрядные. Но мы и подхалтурить не забывали. Банкир там один, он даже получше Президента платит. Кстати, Президента, ёпть, я повидал-таки. Надо там было одного ихнего завалить. Какой-то генерал чем-то там приторговывать начал. Дело обычное, но в Палинере с этим строго. Вот как я его положил да вернулся, Президент меня и принял. Спасибо сказал и денег подкинул. Ничего такой, с усами. Моим, правда, не чета, ёпть. Я как-то не очень его разглядывал, отметил тока, что с автоматом ходит. Ну да они там все с автоматами, даже секретарша. Я все больше того генерала вспоминал. Как он, пока граната летела, «позволь мне идти своим путем». Ну, гранату-то разве остановишь? Да и вообще... Своим путем, ёпть. Знаем его путь! Небось из штабных был или из интендантов. Распродаст все, а пехота потом в рванине ходи. Берцы мои видел? А все одно жалко... Хотя че, ёпть, жалеть?! Дрянь народишко в Палинере этой. Не ценят добра. Выкупил одного из тюрьмы. Торчка старого. За большие деньги. Отблагодарил он, ёпть... Место, говорит, знаю, сходи — не пожалеешь. Ага, сходил. Хорошо, ёпть, живой ушел...

Много чего было еще. Даже бутылки собирал. Нет, пустые завтра собирать будут, когда воздушно-десантные разойдутся. С вином бутылки, ёпть. Кстати, я бы выпил. Теперь можно.

— А что случилось?

— А то, что вернулся я, не видишь? А пока по джунглям лазил, ни глоточка, ёпть, не сделал. Тамошние ж бары одно название. Подраться с местными да потрындеть, а насчет на грудь принять — не-а.

— Неужели из-за этого вернулись?

— Чего я вернулся, тебя, ёпть, не касается. Сам поезжай да посмотри. Гуайявы с мое куснешь, тогда поговорим.

— Эээ, нет. Не штатское это дело — гуайяву кусать и по зарослям с пулеметом ползать.

Вам же, дорогие читатели, могу сказать следующее. Если вы жить не можете без ТТХ пистолетов и гранатометов, если способны вытерпеть долгие-предолгие загрузки локаций и смириться с тем, что поначалу будете куда больше ходить и ждать, нежели стрелять, — добро пожаловать, полезайте в кузов грузовика, который неизбежно подорвется на фугасе (или мине), что ввергнет вас в горнило гражданской войны в Палинеро! Необычный геймплей и разнообразные миссии сторицей окупят неудобства. Если же вы не готовы влезть в игру с головой и надолго, лучше воздержитесь, «Бригада» не для вас.

— И почаще сохраняйтесь. «Бригада» может и взбрыкнуть, выкинув вас в Windows на каком-нибудь особо хитром повороте камеры. И даже крайне вежливо составленное сообщение об ошибке с предложением отправить отчет разработчикам вас не утешит.

— По-моему, это не ваша реплика.

— Рот закрой, салабон. Берцы мои видел?





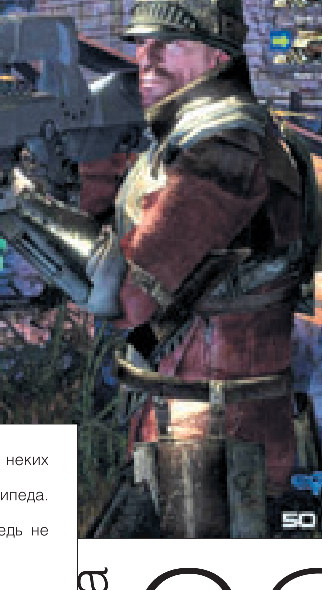


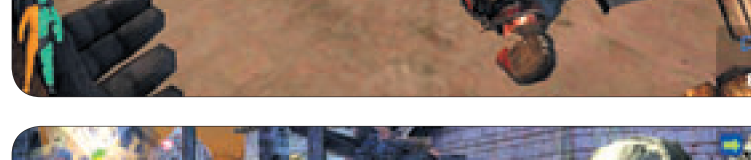


вверху слева Но это еще не градобойные реактивные снаряды...
вверху справа Накрашенное «FU» не ругательство, а фракционная инсигния.
слева Этот хайвей Апокалипсис, очевидно, не затронул.
справа Удивительное механическое насекомое явно обороняет сюжетный пролив.

Ex Machina (альфа-версия)

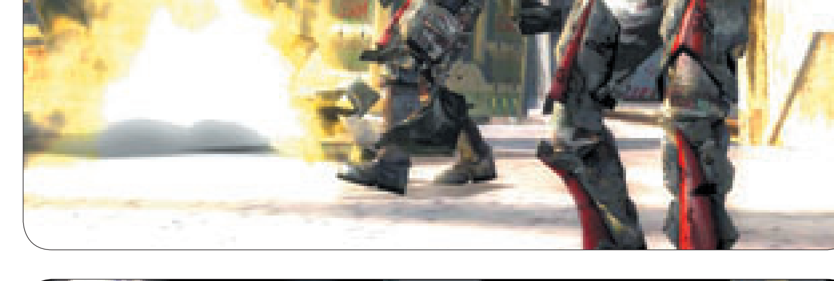
игра 01







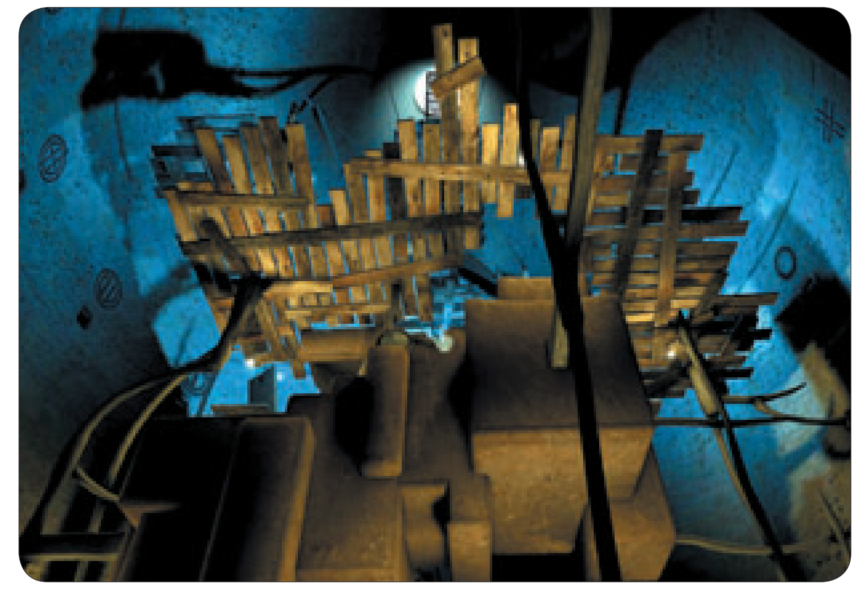




вверху слева Милые разработчики, вы делаете скриншоты, пользуясь услугами неких версий для сугубо внутреннего потребления?
вверху справа Все трое были зверски убиты из автоматического параллелепипеда. Нужно лишь перезарядить нижний квадрат, иссяк в перестрелке.
слева Хотя сами дровосеки смотрятся неплохо, кокпиты бедноваты. Но это ведь не релиз.
справа AI-ведомый соратник. Позирует для фото на обложку.

игра 02

Bet On Soldier (бета-версия)





игра 03

MYST V: The End of Ages (пресс-бета)

вверху слева Yeesha и Esher произносят слово «D'ni» чуть по-разному, и это кажется очень важной деталью. Esher, кстати, делясь с нами своими соображениями, очень любит расхаживать взад-вперед, и пластика его столь выразительна, а полы одежды развеваются столь убедительно, что всем этим невозможно не любоваться.

вверху справа Ценнее всего в шотах возможность остановиться и внимательно посмотреть туда, куда в игре ты смотреть, скорее всего, не будешь. Наверное, все боятся упустить что-то важное.

слева Noloben. В вышине летят птицы. Морская вода нежно касается песка и откатывается чуть назад, в ней, чуть дальше, мелькают рыбы. Облака неспешно плывут по небу, отражаясь в водной ряби. Так где же счастье?

справа Noloben. Где-то здесь скрывается единственная и весьма красивая многоступенчатая загадка. Позвольте небольшую подсказку: стоит включить «классическую» схему передвижения, она может немного помочь.

игра 04

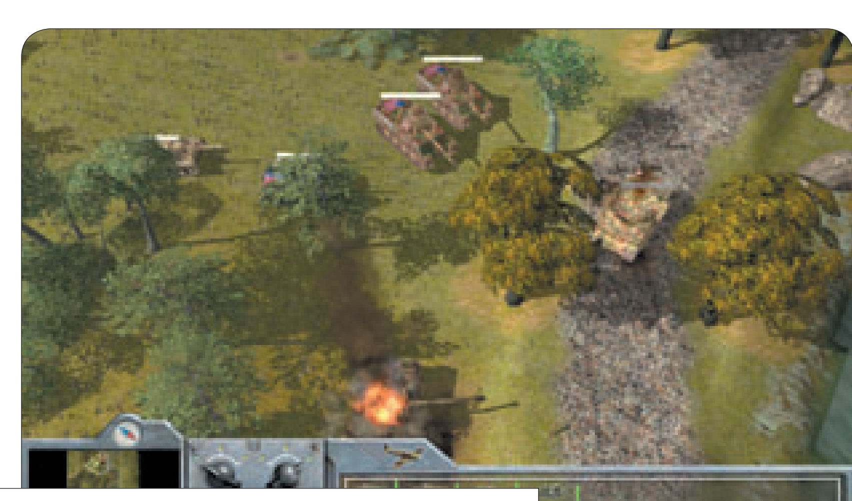




«Метро-2» (The Stalin Subway) (альфа-версия)

вверху слева К/ф «Джентльмены удачи» — замечательный источник цитат, одобряем! Что, разве «урку» писали не с Крамарова? А с кого же тогда — с Шатнера?
вверху справа Ей-богу, «Матрица». Это же надо — увернуться от пули так быстро, что фуражка осталась висеть в воздухе...
слева Подстреленный сейчас спляшет гопак, а автомат тем временем полетит к земле кратчайшим маршрутом.
справа Гм, в органы берут даже тех, у кого короткие ножки? Гуманно... Или это все-таки duergar?







вверху слева Sturmtiger бесполезно догорает, взять живым редкого зверя не удалось. Жаль.
вверху справа Это была большая карта, и перед rush-соблазном трудно устоять. Возможные потери уже не страшат.
слева Даже в миссиях с обратным отсчетом времени не стоит забывать таскать с собой саперов.
справа Всегда приятно заставить немецко-фашистских pussies сражаться за правое дело.

игра 05

«Арденны 1944» (1944: Battle of the Bulge)







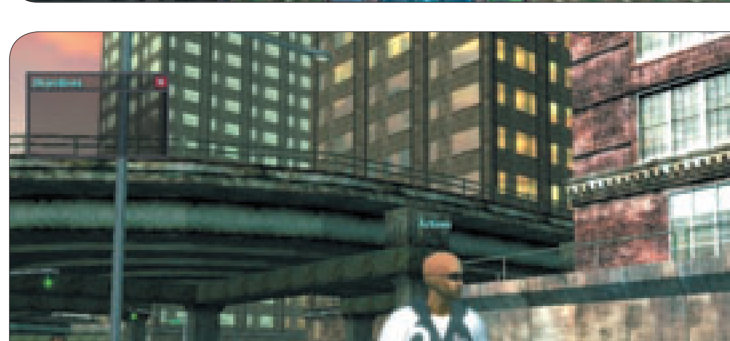


«Бригада Е5: Новый альянс»

игра 06

вверху слева Какое дивное безумие в глазах! Эти люди сделают за деньги все. Но охотно — только то, что включает стрельбу и поножовщину.
вверху справа В Палинеро нередки строения, которые явно проектировали не архитекторы, а снайперы. Так, про запас.
слева Да, это мы его сбили. А ржавый он уже был. Да, так и летал — с деревом, проросшим через кокпит.
справа Никаких внеслужебных отношений. Даже мысли о харасменте не возникает, когда декольте подкреплено «Узи».











вверху слева Некоторые оперативники не сразу адаптируются к Матрице. Ее мир для них превращается в зеленый текстовый нуар. Очень эстетично.
вверху справа Программирование и вмешательство в код Матрицы имеет ауру и становится немедленно очевидным. На иллюстрации наш друг Густаво явно пытался залатать некоторые отверстия от каблуков на закованном в униформу теле.
слева Стрелковое оружие может быть использовано даже в ближнем бою. Нет, не прикладом, но хитроумным выстрелом в упор или коварной очередью исподтишка.
справа Разработчики «Матрицы» вполне могли бы попросить графический мотор у Rockstar, — быть может тогда оперативники получили бы в распоряжение все транспортные средства мира.

игра 07



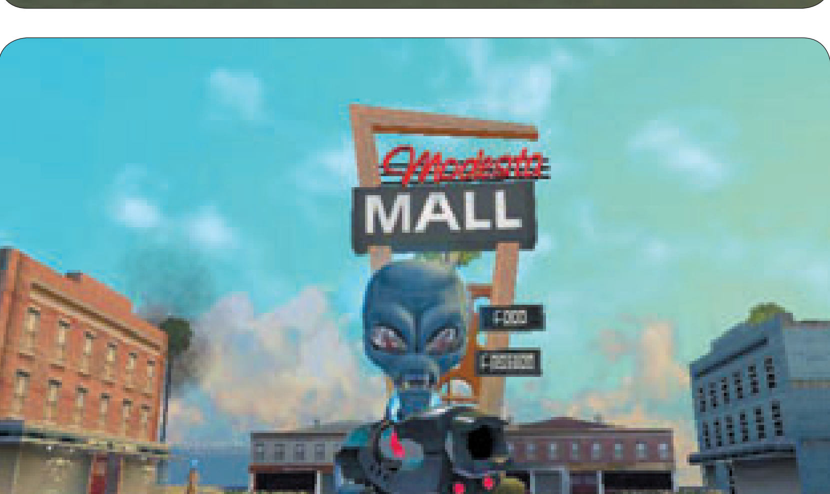
The Matrix Online




игра 08

Destroy All Humans!







вверху слева От малого — к большему. В начале Крипто, величественно зависнув в низком небе, взрывает Лучом Смерти ратушу Роквелла, в финале — Белый дом...
вверху справа В рассказах Брэдбери такого не было.
слева Не нужно быть яростным киноманом, чтобы углядеть в этой сцене изящную пародию на «День независимости». С Белым домом, впрочем, тоже пародия на «День независимости», но... А, ладно. Как можно не пародировать «День независимости»?
справа Без молла в играх о монстрах нельзя. Где еще укрыться терроризируемым жителям? В пабе?

игра 09

Codename: Panzers Phase II





вверху слева Битвы за supply depot кровопролитны и ведутся до последнего защитника. Только после этого над б. полем боя взовьется флаг с политкорректным крестом вместо свастики.

вверху справа Конечно, под Эль-Аламейном все было не так...

слева Иногда основные и дополнительные задачи приходится выполнять параллельно — брать checkpoint (блокпост?) и уничтожать конвой, например. Не всегда успех приходит с первой попытки, и это как раз она.

справа Тито действительно встречался с Черчиллем. Только не с Уинстоном, а с Рэндольфом. А мы-то думали, что Stormregion совсем не уважает историю...

игра 10

Falcon 4.0: Allied Force







вверху слева Никуда не делось управление машиной щелчками мыши по кокпиту. Вовсе не обязательно вспоминать клавиатурную комбинацию для Master Arm (а без нее вы, между прочим, совершенно безоружны), можно щелкнуть по вон тому выключателю в нижнем левом углу. Что, кстати, уже сделано.
вверху справа Слева в режиме реального времени выдается список происходящего. Из него мы узнаем, что 247-й батальон противовоздушных войск НАТО только что сдался наступающему противнику.
слева Любой авиасимулятор сходу узнается по характерной только для этой игры палитре, и Falcon 4 не спутать ни с чем.
справа За окно смотреть не обязательно, на этом экране имеется почти вся нужная пилоту информация, и самолет прекрасно управляется.

Earth 2160

игра 11

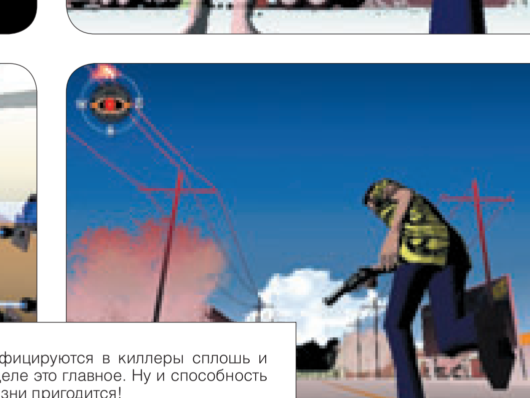
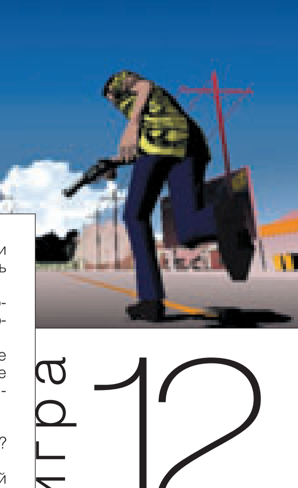


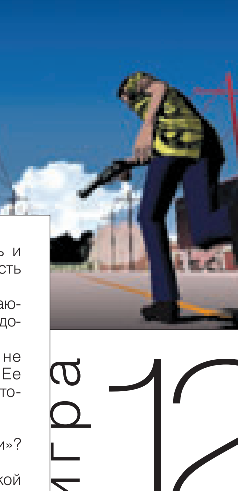
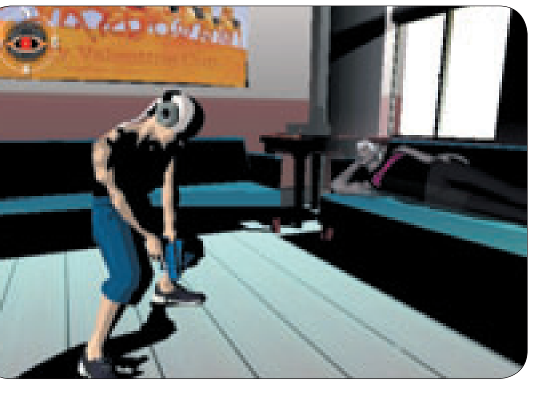


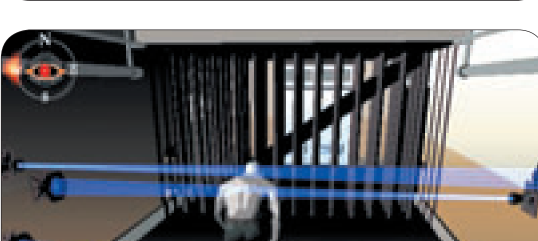
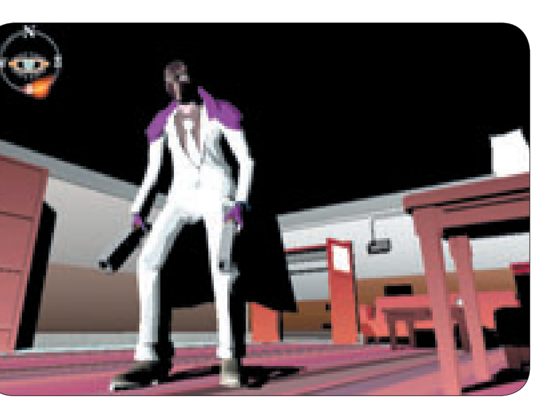


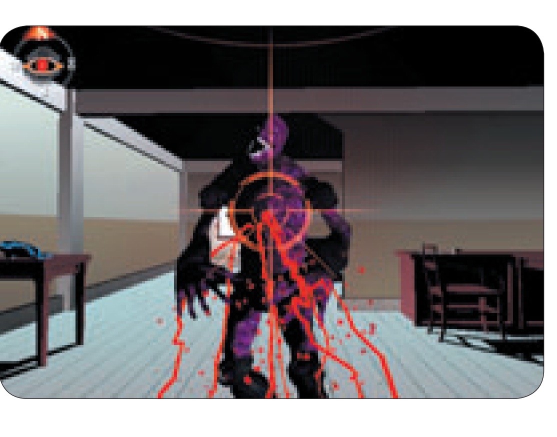


вверху слева Обещанные виды от первого лица в игре почти не используются — и без них разобраться в происходящем практически нереально.
вверху справа Бамп-мэппинг везде, где только можно, — это негласный девиз Earth 2160. В результате игра напоминает DOOM 3 на выселках — темно и бестолково.
слева Члены фракции Lunar Corporation предпочитают строить модульные небоскребы — это экономит место, но зато вместо одного здания вы теряете сразу пять. Удобно!
справа Герои RTS-повествования отчаянно хотят походить на своих коллег из RPG-цеха — у них есть имена, характеристики, опыт и даже, вы не поверите, лукошко, в которое можно набить всякой утвари, а потом использовать.



игра 12

Killer 7

вверху слева Мексиканские рестлеры переквалифицируются в киллеры сплошь и рядом. Маска и плащ у них уже есть, а в убойном деле это главное. Ну и способность раскалывать головой здоровенные булыжники в жизни пригодится!
вверху в центре Архетип «Слепой Ганфайтер». Самый скорострельный и быстробегающий персонаж Killer 7. Паренек мелкий, что позволяет протискиваться в разные труднодоступные места. А биологический сонар, как у Мэтта Мердока, — искать тайные ходы.
вверху справа Истеричная босоногая девица в забрызганном кровью платье не случайная жертва, а главный снайпер синдиката. Ну, до появления Хармана... Ее привычка брызгать кровью из вен порядком раздражает, хоть и устраняет некоторые преграды мистического характера.
в центре слева Улыбающийся камикадзе — счастливый камикадзе.
в центре Архетип «Киллер, Бросающий Ножи». Помните Бретта из «Великолепной семерки»? Умеет становиться невидимым, что позволяет обманывать камеры и охранные системы.
в центре справа Общение с призраками — нудная, но необходимая черта киллерской профессии. В конце концов, если бы не было иного мира, всем киллерам пришлось бы податься в водопроводчики.

игра 07

жанр **MMORPG-пустырь**
платформа **PC (Windows ME/2K/XP)**
арт-директор **Дэрил Аффлек (Daryl Affleck)**
ведущий дизайнер **Тоби Рэгейни (Toby Ragaini)** | ведущий программист **Эндрю Каплан (Andrew Kaplan)**
разработка **Monolith Productions**
издание **SEGA, Warner Entertainment**
дата релиза Апрель 2005 г.
минимально рекомендуемое железо **Pentium III 1400, 512 Мбайт ОЗУ, Direct3D-совместимая видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0c, 7 Гбайт на жестком диске, Интернет-соединение!**

THE MATRIX ONLINE

ВЛАДИМИР ПЫЗИН, ДЕМЕНТИЙ ЗАСОСОВ, АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН

Симулякры, ложки и все такое

Пастеризованная иллюзия. — Из пустого... куда? — «Вдоль да по Матрице». — Пызин и Засосов уделывают. — Этажи, лифты и двери. — Можно ли выйти? — Одна печальная история. — Немедленно перегрузитесь!

The Matrix Online (в справочниках — TMO, или просто «Матрица», www.thematrixonline.com) — это иллюзия. Но притворяется Америкой двадцать первого столетия! Все пятьдесят один штат и многочисленные иностранные колонии Соединенных Штатов, а также Новая Гвинея, Руанда, Бенилюкс и некоторые другие продвинутые государства сублимированы и пастеризованы в небольшой мрачноватый городок близ неназванной горной гряды. Здесь краснотаблеточники всего мира мутузят друг друга, бьют вирусы по сусалам, курощают свободные программные сегменты стилем «пьяного мастера» и фрустрируют агентов — все без тени ажитации или доброго патриотического апломба. Собственно, флегматичность идущих тропою Нео настолько велика, что намедни правообладатели приняли болезненное решение укоротить количество серверов, с бульдозерным изяществом слив персонажей каждых трех миров в один. Однако и после библейского переливания из пустого в порожнее Matrix Online остается голым, как коленка, куском кода, чья плотность населения всерьез соперничает разве что с самыми непроходимыми районами пустыни Гоби. Пусть борец с машинной тиранией не надеется на живое человеческое общение или дружеский локоть в чреслах противника — он одинок. А точнее, был одинок, ибо теперь у него есть надежный помощник и гид, замечательная книга Владимира Ильича Пызина и Дементия Атлантовича Засосова «Вдоль да по Матрице: Иллюстрированный путеводитель!».



Некоторые модели одежды могли бы прекрасно прижиться в Раше. Например, бежевый плащ с высоким воротником, увеличивающий устойчивость к вирусам на десять процентов.

Второе дополненное издание (Лениздат, 2137 г.) покрывает «Матрицу» словно одно популярное крупное рогатое животное другое, менее крупное. То есть тотально. Господа Пызин и Засосов с легкостью отвечают на животрепещущие вопросы вроде «Вот из да матрикс?» или «Хау мач из да фиш?», точно знают, что за душой у симулякра, указывают цвет исподнего агента Смита и прочие немаловажные мелочи. Пространственно-межвидовой каталог Game.EXE публикует избранные отрывки из труда Владимира Ильича и Дементия Атлантовича с любезного согласия их далеких потомков.

Онлайновая «Матрица», случись в ней заблудиться, утверждают Пызин и Засосов (в дальнейшем — Пыз. и Зас.), более всего похожа на бандитский Петербург. Пространство между геометрически правильными вертикалями и параллелями улиц под завязку забито мрачными кирпичными трущобами, исполинскими парковками и пусты-

рями, обезличенными и на глаз друг от друга абсолютно неразличимыми. Дебри освоены агрессивными пэтэушницами и цоефанатками, «быками», «бригадирами», стилягами, модами и непризнанными компьютерными гениями. Шваль тяжело вооружена и мечтает опробовать на случайном прохожем как глубокие познания в искусстве кунфу, так и пистолет-пулемет израильского производства или, скажем, американскую штурмовую винтовку. Добро по-горски извлекается из карманов мини-юбок и узких кожаных штанов без всякого предупреждения, попыток прикурить и прочих признаков элементарного воспитания. В подобных критических ситуациях мудрый Зас. советует спортивно бежать к ближайшему лифту, а

Здесь нет смерти, только перезагрузка. Убитый оперативник возрождается у телефонной будки практически без ущерба здоровью и инвентории. Правда, время от времени в телефонном проводе застревают шарфик, наган и прочие аксессуары современного городского жителя.

ют особо. Скажем, получая очередное задание от одной из фракций — людей, машин, изгоев или контрабандистов, матричный боец может быть абсолютно уверен, что работодатель непременно попросит его зайти в одно из городских зданий и подняться на определенный этаж. Не спрашивайте, не удивляйтесь — так принято. В отличие от прочих онлайновых вселенных «Матрица» также требует настойчиво просить разрешения выйти из боя в ситуациях, где здравомыслящий гном из Everquest II (или орк из World of WarCraft) уже давно и активно демонстрирует героический тыл без всяких дополнительных сентенций в адрес победившей стороны. «Можно выйти?» — нелепо жестикулирует неудавшийся Брюс Ли, вместо ответа получает в глаз, и воленс-ноленс начинает канючить заново. Когда мальчика для битья наконец отпускают, он оказывается абсолютно дезориентирован камерой, внезапно освобожденной от пресловутых



Пыз. удивляется, какого компилятора вы делаете вне двойной сплошной (асфальтовая дорога — единственный надежный и безопасный фарватер в этих водах).

Зас. подчеркивает особое значение местных межэтажных коммуникаций, а именно лифтов и лестниц. Древняя традиция награждает эти неотъемлемые элементы городского быта сакральными функциями: коренное население «Матрицы» ни в коем случае не пересекает порог лестничной площадки или элеватора.

Рекомендации Дементия Атлантовича бесценны, он отмечает не только полную безнаказанность, но и невидимость лифтопутешественника! Сколько жизней спасено, сколько удачных засад спланировано, сколько дерзких нападений успешно осуществлено благодаря его невероятной смекалке...

Условность и глубокую церемониальность мира The Matrix Online Пыз. и Зас. отмеча-

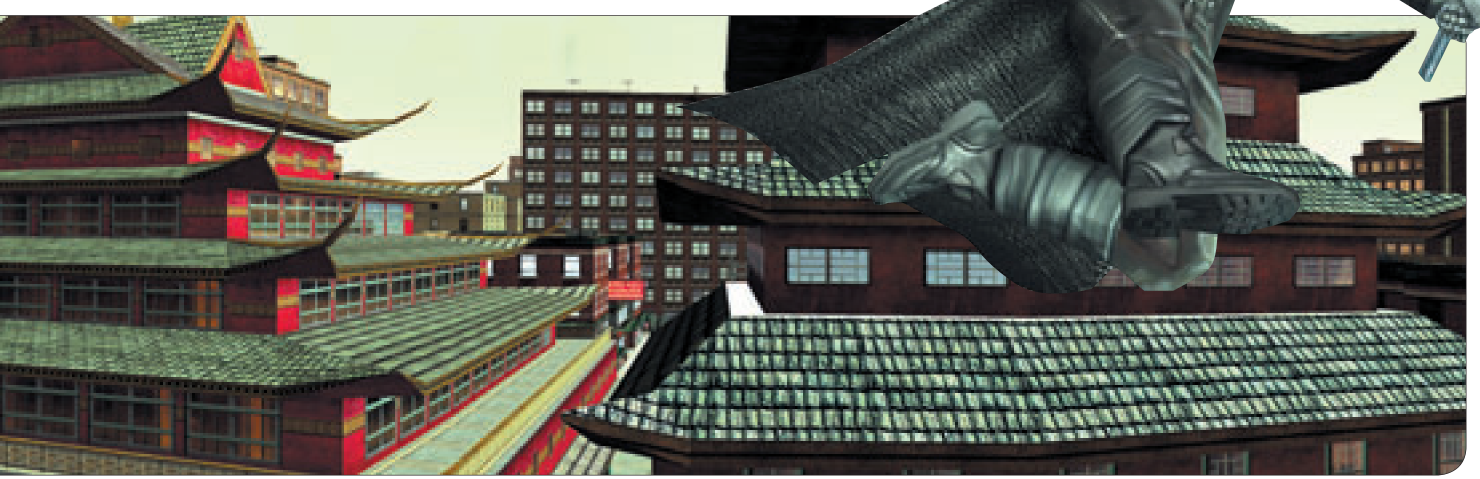
«синематографических» оков, и еще с десяток секунд растерянно водит жалом в попытке определить правильное направление отхода. Надо ли пояснять, сколько щедрых автоматных очередей бедняга принимает внутрь за это время? Самостоятельно разобраться в структуральных и филологических тромбах сленга «Матрицы» нелегко — к счастью, у нас под рукой есть незаменимые Пыз. и Зас.! «Хакерами, — поясняют наши невероятно эрудированные гиды, — в ТМО называют магов. Патчер — это медик, кодер — крафтер, а симулякр — питомец, AI-спутник». Деды зовут новичков «голубыми пилюлями» и считают это в равной степени унизительным и смешным. Местная валюта называется не «космоколы» и даже не «баказоиды», но — «информация». «Вы получили 4635 единиц информации» — вполне своеобычное для «Матрицы» сообщение.

Чем занимаются матричные? Их досуг построен по строгим канонам мессианской трилогии

святых Вачовски. Пусть прыжки сквозь типовую кирпичную кладку, силовой терраформинг асфальта, битье унитазов головой и сумасшедшие гонки на мотоциклах недоступны глотателям красных пилюль — что с того? Решительную неинтерактивность мира онлайновой Матрицы ее воинственные сыны и дочери с избытком компенсируют дозами анимированного насилия, беспорядочного и бескомпромиссного. Многие пытаются работать на одну из конкурирующих фракций и в процессе сталкиваются с самыми невероятными и трагическими вещами, которые неутомимые исследователи фольклора Пыз. и Зас. с удовольствием описывают в своем «Путеводителе!».

Одна из историй повествует о молодом оперативнике и его AI-напарнике, которые ошиблись с выходом из здания. Вместо инаугурационной лестницы, святая святых «Матрицы», они выбрались на крышу. Какой непростительный промах! то, кто должен был оставаться в добром здравии (и пребывал в нем, загорая на злосчастной крыше), и не находили... Оперативник перечитал брифинг, где о явке напарника не было ни слова, попытался выброситься в окно, чтобы поквитаться со злодейкой-жизнью, но ударился лбом и вспомнил, что окно нарисовано. Он взвыл, ринулся к лифту бормоча: «Справился... Великолепно...». Ни в одном из уголков «Матрицы» его больше не видели.

Мораль? — Обязательно. «Поделом!!» — в унисон восклицают Засосов и друг его Пызин. Разве можно соваться в «Матрицу» не зная главного правила: перегружайся! Что-то пошло не по плану? — Перегру-



Дверь за ними захлопнулась, чтобы больше никогда не открыться, — опытным краснопилюльщикам хорошо известна прискорбная привычка Матрицы намертво запаивать входы и выходы во всем домике сразу после успешного завершения миссии. «Не проблема», — подумал оперативник и прыгнул вниз. Его начиненный искусственным разумом спутник остался на месте, ибо прыгать совершенно не умел. «Не проблема!» — опять решил герой, так как в условия его задания входил пункт о сохранении жизни напарника, а где она будет в большей сохранности, если не на крыше вусмерть замурованного здания? В тот день он совершил много подвигов, победил Агента и проучил изгоев, отнял важный артефакт (картину Рембрандта) и спустя многомного часов все-таки принес его на базу. «Ты великолепно справился!» — сказал ему оператор, но за артефактом руки не протянул. «Ты великолепно справился!» — сказал он еще, еще и еще раз. И еще. И потом еще. Его глаза искали кого-

жайся! Из врагов мужского пола вываливаются дамские платья? — Перегружайся! AI-интеллект загулял с агентами на автостоянке? — Перегружайся! Девушка в клубе сказала: «нет»? — Перегружайся! Вытянул вилку, воткнул — и жизнь снова прекрасна. Перегружайся, твою мать!

P.S. Мы счастливы сообщить, что пызинский (а может, и засосьевский) лозунг «Перегружайся!» был только что официально принят на вооружение владельцами The Matrix Online. Всем слитым в новые миры обещают всеобъемлющую перезагрузку: личные характеристики оперативников, хакеров, кодеров можно пересмотреть, переиграть с пеленок, выставить с самого начала! Это ли не вечная жизнь?

Некоторые сравнивают боевую систему «Матрицы» с детской игрой в камень, ножницы, бумагу. Каждый из приемов имеет собственный вес и приоритет, а столкновение их числовых эквивалентов решает, будет ли удар или выстрел успешным.

игра 08

жанр **TPS**
платформа **Sony PlayStation 2, Xbox**
ведущий разработчик **Брэд Уэлч (Brad Welch)**
ведущий программист **Адам Ярosси (Adam Iarossi)**
арт-директор **Фиона Франсуа (Fione Francois)**
сценарий **Том Абернати (Tom Abernathy)**
разработка **Pandemic Studios**
издание **THQ**
дата релиза **Июль 2005 г.**

DESTROY ALL HUMANS!

ФРАГ СИБИРСКИЙ

Пришелец живет

Всегда Годзилла. — Путеводитель по Галактике для путешествующих с армагеддоном. — Кандидат от Урана. — Эра атома.

Добрый вечер, вы — инопланетянин! Ваш противник — самый опасный живой организм, известный межпланетной науке: американец из 50-х гг. в естественной среде обитания. Ваше оружие — верный бластер, летающая тарелка, оснащенная Лучом Смерти, и...
Самое время тоскливо зевнуть. Аркады из жизни огнедышащих динозавров, гигантских обезьян, киборгов-мутантов и летающих конгломератов серых клеток из измерения Зэт появляются регулярно (идея не то чтобы носится в воздухе. Нет, ее, похоже, излучает в мозги разработчиков зависший над нашей голубой марсианский мазершип) и столь же регулярно оказываются порядочной дрянью. У девелопера, Автора с большой буквы, такая масса энергии уходит на Оригинальную концепцию (тоже с большой), что собственно на игру (всю) ничего не остается. Запомните раз и навсегда: сажать игроков в шкуру киночудовищ — не оригинальный прием. Это уже тысячу раз было! С такой подмены ролей практически начались видеоигры! Это признак отчаянной лени! Марсианина на земле изобразить гораздо легче, чем человека на Марсе, — древняя продюсерская аксиома! Нужны ли Destroy All Humans! и They Came From Hollywood в мире, где уже есть Rampage, I Was An Atomic Mutant! (восклицательный знак в таких случаях обязателен) и миллион игр от лица товарища Годзиллы лично?
Впрочем, Destroy All Humans! (DAH) отказалась от магистрали гигантских огнедышащих ящериц в пользу линии маленьких серых человечков, наделенных чудовищно сокрушительным оружием (см. также «Марс атакует!» и пр. к/ф с воскл. зн. в назв.). Нам, спасибо этому ответственному дизайн-решению, приходится управлять героем по имени Криптоспоридиум-137 (138... 139... 140... и т.д.). Разыскивающего без вести пропавшего Криптоспоридиума-136...
Как видите, технологии клонирования нашими пришельцами (они, кстати, прямиком из Фуронской империи) освоены в совершенстве. В сюжете заявлено, что каждая следующая копия фуронца выходит чуть бледнее предыдущей, что умственные (да и все прочие) способности с каждой новой копией неуклонно падают... Но в геймплее эта замечательная находка никак не отражена. История с клонами — не более чем шутка разработчиков, держать за которую ответ они вовсе не намерены. Далеко не единичный случай в DAH.
Посмотрев заставку из к/ф «План 9 из открытого космоса» (Кризвелл), заставку из «Нечто» (версия Говарда Хоукса) и «Нечто» (версия Джона Карпентера), начинаем в роли незабвенного Криптоспоридиума творить обычные инопланетные гадости. Приставать к коровам, облучать фермеров, разрушать Лучом Смерти мотели и драйв-ины, похищать дамочек для всестороннего зондирования, имперсонировать Ричарда Никсона... Помимо бластера (в гуманоидов бьет очень характерная молния), у Крипто есть и другие виды Оригинального инопланетного оружия, одно из которых (зонд-пробник) с такой силой лупит несогласных в, простите, задницу, что вышибает у них из головы мозг, а все прочие вы легко обнаружите в аркаде Ratchet & Clank, равно как и в абсолютно любом полусерьезном трехмерном шутере от первого или третьего лица.

У Крипто очень большая голова, прямо-таки лучащаяся телепатическими способностями. Силой разума он может поднимать человечков и коробок в воздух, швырять их туда-сюда (полезно, когда нужно похитить важного политика), читать мысли, овладевать чужим сознанием (заканчивается взрывом и выпрыгиванием мозга из г.), маскироваться под землянина (правда, плохо и недолго), гипнотизировать массы...

Сила разума пригодится в специально отведенных для этого местах. Чтение мыслей быстро надоедает — в этих мыслях реакции на действия Крипто не прослеживается, просто набор забавных фраз для прогуливающихся по улицам Роквелла копов и домохозяек; ленивое решение. Взрыв голов на расстоянии требует слишком большого времени на осуществление, чтобы им можно было заниматься регулярно. Да, а вылетевшие мозги надо собирать — с целью извлечения ДНК, но за собственно взрыв голов ДНК дают крайне неохотно, лучше искать другие способы (собирать объекты, выполнять миссии)... С маскировкой под землянина придется расстаться во второй половине игры — когда кругом одни копы, солдаты и Люди в черном, ментальный камуфляж не работает. Гипноз позволяет программировать человечков аж на два вида действий: Спать и Отвлекать внимание. Как видите, все эти замечательные способности — не более чем набор развернутых шуток, оказывающих на геймплей минимальное влияние.

Pandemic-авторы, мягко говоря, не Тимы Шеферы, их не заботила игра, построенная на телепатических способностях Крипто. Пришелец прокладывает дорогу посредством бластера, все остальное — повод поиздеваться над кино и пятидесятыми, средства отвлечения внимания. Внимание отвлекают от того факта, что Destroy All Humans! — плохой, однообразный шутер.

DAH — штука ехидная, тут язвят так много, что часто попадают в цель. Вспомним сцену, в которой Крипто принимает облик мэра и выступает перед реднеками, обвиняя коммунистов в том, что в окрестностях Роквелла объявились радиоактивные коровы-зомби, поедающие человеческие мозги. Или газетные вырезки, возникающие после удачно выполненного задания или гибели очередного Крипто и с присущим правительству США изяществом объясняющие случившееся. «Упала ракета, летевшая на Луну. Официальные лица винят обезьянку-астронавта»...

Это, простите, игра или скетч для стэндап-комика? Мало шутить про инопланетян — эти шутки надо подкреплять хоть каким-то действием! Что отличает ваш шутер про инопланетянина от любого другого шутера, г-да? DAH представляет собой нарезку из боевых сегментов «Сан-Андреаса» — такие же пешеходы, такие же машины, такая же шкала, по которой Крипто интересуются сначала случайные зеваки, потом копы, потом вооруженные силы, а потом Люди в черном (здесь эта служба называется «Маджестик»). Убиваем пешеходов, убиваем копов, убиваем солдат, взрываем грузовики и танки, сбиваем вертолеты, громим черные машины и выскочивших из них людей в черных костюмах, вооруженных экспериментальным неземным оружием (кстати, карта на мазершипе Крипто явно пародирует X-COM), потом (Оригинальный штрих) прыгаем в летающую тарелку и Лучом Смерти сравниваем этот чертов городишко с землей. Хорошо, кажется, проводим время. Но посмотрите на «Сан-Андреас» внимательно. Разве эта игра кричит: «Я — Неожиданная Игра про Негра-Антигероя, Который Сражается с Системой, Убивает Невинных Прохожих и Громит Органы Власти, Потому Что Они Еще Хуже, Чем Преступники»? Мне кажется, не кричит. Это игра про темнокожего паренька, ввязавшегося в криминальную историю. У него есть родственники, враги и друзья, у него есть проблемы, у него есть, уж простите за выражение, мотивация. То, что Карл взрывает грузовики, вертолеты и танки, — всего лишь следствие.

У Крипто на Земле никого нет. Он чужой. Можно, конечно, выжать пару удачных диалогов (с голограммой отсиживающегося на орбите босса) из его знакомства с земными обычаями, можно указать на то, что Крипто пользуется честными Лучами Смерти и анальными пробниками, а правительство зомбирует граждан через телевизоры и подсыпает им в гамбургеры психоделики, можно создать видимость сюжета с без вести пропавшим Крипто-136, но этого мало. Переигрывать «Сан-Андреас» за всесильного монстра с летающей тарелкой, разрушать только для того, чтобы разрушать, без цели, без эмоциональных привязанностей (обратите внимание: у лучших киномонстров эти привязанности были), ни капельки не интересно. Именно поэтому, мне кажется, игры про чудовищ из Голливуда проваливались раньше и будут проваливаться в дальнейшем.

> Тим Шефер одним уровнем своей игры «Психонавты» перечеркнул весь жанр Игр про гигантских монстров. Другим — весь жанр Игр про параноидальные пятидесятые. Учитывая, что Psychonauts вышли на PS2, в появлении Destroy All Humans! нет абсолютно никакого смысла.

игра 09

жанр **Стратегия в реальном времени**
платформа **PC (Windows 98/ME/2K/XP)**
ведущий гейм-дизайнер **Петер Ньестер (Peter Nyester)** | ведущий программист **Лайош Надаши (Lajos Nadasi)**
сюжет и диалоги **Андраш Гашпар (Andras Gaspar)** | ведущий художник **Саболч Йожа (Scabolcs Jozsa)**
музыка **Петер Толнай (Peter Tolnay) и Акош Амбруш (Akos Ambrus)**
разработка **Stormregion**
издание **CDV** | издание в России **Nival Interactive**
дата релиза **28 июля 2005 г.**
рекомендуемое железо **Pentium 4 1800, 512 Мбайт ОЗУ, видеокарта уровня GeForce 3 со 128 Мбайт ОЗУ**

CODENAME: PANZERS PHASE II

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ

Швайнекролик-III

Дай Бог Последняя? — Новое в гомеопатии. — Стабильность повторения. — Штурм песчаного городка. — Супербизоны. — Yaoi-союзники. — А мы хотим yuri.

Еще одна игра про Вторую мировую, бла-бла-бла-бла, историческая достоверность, бла-бла-бла-бла, толщина брони, бла-бла-бла, гаубица на танковом шасси, бла-бла, Монтгомери fuckin' Роммель, бла. Бла, формат письма про второмировоенные RTS пора решительно менять... Дорогие читатели, мы тщательно протестировали еще двадцать RTS про Дай Бог Последнюю Мировую. В качестве тестового стенда выступил компьютер, за который всем большое спасибо. В качестве единственной бенчмарки использовалась производная от желания играть еще — скорость его, желания, увядания. По результатам вышло так, что Codename: Panzers Phase Two мы подумали и решили дать почетный титул «Лучшая покупка». Объясняемся: «Нашивыборы» мы побережем для второго «Блицкрига», который, судя по демо, развивается, в том числе и геймплейно-концептуально. А что прикажете делать с игрой, которая похожа на свою первую серию как две капли воды? Похожа помимо прочего и достойнейшей играбельностью. Потому что немцы происходят от свиней, а хорошие мы и прочие питомцы Антанты — от сексапильных не без дела кроликов, бла-бла. Угу-угу, это то, что англоязычные называют cheerful chauvinism. Животворящий.

Парнокопытно-грызунское происхождение игры или еще что, но (удивительное дело!) прохождение кампании за одну из сторон не делает слегка контуженным инвалидом, а оставляет чувство легкого голода. Такого не было давно. Меж тем содержание игры не изменилось ни капельки: ночная езда и кнопочка «вкл/выкл фары» на интерфейсной панели — маркетинговая примочка для заполнения раздела «brand new features» на сайтах. Игра бархатным голосом намекает: притуши, дурачок! Крадись и молчи! Потому что на месте зажигающих AI издалека видит пиктограммку... Серьезные сетевые стратегические наблюдатели морщат лбы и отмечают обострение этого самого интеллекта по сравнению с фазой номер один. Э? Вражеская солдатня так же уверенно и профессионально исполняет маневр номер один: поспешный отход на заранее подготовленные позиции; операторы артиллерийских установок не преминут подкатить их поближе к войскам игрока, не дружащего со счетчиком времени; танки концентрируют

огонь на одной цели. Пехота более живуча, чем в конкурирующих играх. Мы в растерянности; если бы не очевидность страшной кары, можно было бы сделать cut/paste рецензии стратегического патриарха OMX из десятого номера за прошлый год. Внутри вторых «Панцеров» крутятся те же хорошо сцепленные друг с другом шестеренки, что и внутри первых. Ресурс мерседесовского двигателя, бла. За очки престижа не жаль выполнить опциональное или секретное задание и смотаться на другой конец карты, тем более что зарабатываются не только они, но также и опыт для юнитов, которые переедут с нами в следующую миссию, а уничтожение вражеских зенитных батарей обернется козырными картами бонусных авиаударов. Собственно дизайн миссий — крайне выигрышная черта игры. Как и в случае с первым воплощением. Въехать на аэродром, заблокировать взлетно-посадочную полосу, пожечь огнеметным танком вражеских пилотов, освободить своих, очистить ВПП, дать взлететь — те же самые пикирующие «Юнкерсы», но достались они совсем по-другому (да, и не сразу обращаешь внимание, что взлетали-то захваченные «Спитфайры»).

Еще во второй Panzers-серии (запланировано их, кстати, семь) много различных крупных сооружений, включая самую настоящую крепость, полную французов. Жаль, не удалось найти секретный ход, через который пролезали новые толпы, — потому что, конечно, нужно грамотно распределять силы по стратегически важным точкам, но иногда страшно — они же все ползут и ползут!

Трата очков престижа в межмиссионном «магазине» — все такое же увлекательное занятие, все так же греет возможность «горячей замены» экипажа под его седоками. Это приводит к тому, что в кампании за Ось половина немецких T-IV последней ревизии выпаливает не только 75-миллиметровые снаряды, но и «Si, ragazzi!» — с максимальной экспрессией. Помимо своего значительно более приятного языка, итальянские камараден добавили в игру и свою технику — со значительно меньшим успехом (за исключением разве что клонированной немцами САУ — это был военный аналог «Ламборгини», наверное).

Мы протестировали десять танков стоимостью ниже двухсот пятидесяти очков престижа, и итальянские изделия получили неудовлетворительные оценки — башни из бронелистов на стальном каркасе лопаются от попаданий «Матильд», а температурный («Mamma mia!») порог оставления танка командой недопустимо низок. Вот и приходится пересаживать команду — в немецких танках опыт набрать куда легче. На последнем, восьмом, уровне железный конь умудренного в боях коллектива получает вдвое меньше повреждений, что стимулирует аккуратность и прохождение миссий с минимальными потерями.



Конечно, гадости про бронированные макаронные изделия сообщает энциклопедия: фрагменты подстреленной техники по-прежнему взлетают вверх однородной черной лапшой и стружкой (неясно, броня это или кусочки униформы и губных гармошек), но отсутствие физического уклона не заставляет брюзжать — бой по-прежнему смотрится как кипящий хаос, по-прежнему у игрока есть ощущение включенности в него. Этому (по-прежнему, бла!) способствует необходимость прикупать и задействовать все виды войск — огнеметы, ремонтные и со снарядами грузовички, средства мобильной ПВО, артиллерию. В неповоротливых, но дальнобойно-убойных «Бизонов» хорошо сажать героев — больше выигрыш от процентного бонуса к повреждениям, легче выживать, одновременно быстро набирая опыт.

Герои, как и ранее, несут на себе не только процентные бонусы, но и сюжет. Роликов много, они весьма продолжительны и оказывают некоторый веселящий эффект, несмотря на странную губную синхронизацию (наверное, это немецкий lip-sync) и излишне театральную пластику героев. Зато персонажи способны пить чай-кофе под обстрелом и разговаривать о крахе мечты Муссолини о новой Римской империи. Все, как обычно, ведут

Русские в Phase II присутствуют только в skirmish-режиме. Ну и хорошо: никаких сюжетных водок-мамушек, только камео Александра Владимирова из Phase I в кампании за пользующихся советским оружием югославских партизан.

Отечественные разработчики и издатели, вам не надоела балаганная фольклоризация нацизма некоторыми вашими зарубежными коллегами? Купите наконец у наследников Твардовского права на Василия Теркина и вдарьте!

дневники и пишут письма мамам-папам. «Скажите одомашненному американцу, который у вас на постое, чтобы не лапал мою сестру!» — рубит сплеча вислоусый, как гонвед, англичанин. «Yank» — это, наверное, маленькая месть за скромный успех Phase One на американском рынке. CDV-мозги считают, что причиной тому был выход игры в Америке стратегически звездопадной прошлой осенью. Не знаем, поможет ли синхронизированный релиз продажам Phase II на англоязычных территориях. Есть сомнения; так как есть впечатление, что кампания Оси сделана (ох) душевнее, чем союзническая и партизанская. За союзников отдувается одинокий англичанин Джим Барнс, а у других союзников героев сразу двое — Дарио де Анджелис и Ганс Грёбель (да, да). Восемь миссий «осевой» кампании лопаются, как танковая башня, под напором сюжетных струй. Итальянчик — эмоциональный, пылкий, грезящий о славе и величии, от Тобрука до Эль-Аламейна ищет пропавшего брата Серджио (который позже засветится в кампании за партизан); народный сюжет, правда? Только вместо «отомстить за» вставьте «выторговать в обмен на» — апеннинцы ведь... («Купите фиалки, они недорого стоят»).

Этого хватило бы с избытком для заполнения гнетущего Ничто между миссиями, однако в поисках брата Дарио помогает Ганс — невозмутимый, с квадратной (пятиугольной) челюстью, всегда готовый прийти на помощь. Персонажи сидят каждый в своем танке и перемигиваются. Это что, реклама сока? Гм, похоже больше на рекламу кофе с участием активного и пассивного полярников; Дарио постоянно готовит для Ганса настоящую итальянскую еду в касках подстреленных ими «томми». И так два года. Если бы это была альтернативная история, то по взятии Каира друзья отправились бы вместе по бутикам.



А у англо-американцев — ни мужской дружбы, ни мощных танков (последнее обстоятельство может отбить упоминавшийся выше легкий голод, да). Ну как тут англофонам прельститься игрой? Экс-югославы? Гм, венгры зачем-то перевели имя Вук как Wolf. С другой стороны, Codename: Panzers — единая торговая марка, и связка Stormregion-CDV спокойно накрывает сектор за сектором. Здесь трудно удержаться от спекуляций. Например: Phase III будет посвящена войне на Тихом океане, а японскую кампанию будут тащить на себе две юные девушки с персиковым румянцем, которые перед четвертой миссией поклянутся друг другу умереть за императора только вместе. И глаза такие большие-большие. Нашвыбор — дадим.

игра 10

жанр **Авиасимулятор**
платформа **PC (Windows 98/ME/2K/XP)**
продюсеры **Джоэл Бирлинг (Joel «Jackal» Bierling), Майк Кент (Mike «Superman» Kent), Курт Гиссельман (Kurt «Froglips» Giesselman), Крис Картер (Chris «Washout» Carter)**
разработка **Lead Pursuit**
издание **Graphsim**
дата релиза **28 июня 2005 г.**
минимально рекомендуемое железо **Pentium 4 1500, Direct3D-видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), 2 Гбайт на жестком диске, DirectX 9.0в**

FALCON 4.0: ALLIED FORCE

АШОТ АХВЕРДЯН

Опыты с бессмертием

Хвала безрассудству. — На лицо ужасные, сложные внутри. — Ожесточенная война с точками за горизонтом. — Двадцать боевых вылетов в день, пять минут перерыва на гамбургер с хрустящей кока-колой. — Обилие кнопок на черном ящике. Сравнение степени черноты ящиков. Интерьер, экстерьер и фокстерьер. — Дождь из жвачки. — С чистого листа.

На ситуацию вокруг Falcon 4.0: Allied Force (или просто F4AF) невозможно смотреть без иронии: те (мы), кто обливают презрением бесконечные аддоны ко всему на свете, с распростертыми объятиями встречают игру, за десять прошедших веков даже не удосужившуюся сменить хотя бы число после запятой. Радуйтесь же. Только, пожалуйста, сделайте вид, что этих семи лет будто не было.

Falcon 4 из тех редчайших игр, что создают на рабочем столе не только «иконку» для запуска, но и ярлык, открывающий мануал. Весьма недвусмысленный намек.

F4AF — это подведение итогов долгой и сложной судьбы (о которой мы уже писали и повторяться не след), выход из подполья, где народное творчество оценивается с бесконечными скидками на умиление бескорыстным энтузиазмом, в широкий свет, где волчьи законы, где ошибок не прощают.

А потому будем оценивать F4AF без оглядки на трудное детство, словно только что родившуюся игру. Конкурент у F4AF всего один, Lock On, и это невероятно мощный соперник, и все-таки нельзя сказать, что одна игра однозначно лучше другой. У каждой есть свои плюсы, причем чаще всего именно в тех местах, где у соперника наблюдается зияющий провал, в силу чего желающему приобщиться пилоту приходится выбирать то, что важнее именно ему.

Говоря по правде, сегодня так не выглядят даже бюджетные игры. Конечно, авторы очень старались, они заменили текстуры, переделали модели, добавили кое-какие эффекты, но есть предел любым усовершенствованиям. Земная поверхность по-прежнему состоит из крохотных тайлов, хотя благодаря кропотливейшей работе с текстурами они уже не так бросаются в глаза, как раньше, но и не заметить их сложно (хотя самым благожелательным критикам это удается). Солнце все так же представляет из себя белый круг на небе, а вовсе не ослепительное светило. А еще тут на текстурах ангаров гнездятся огромные квадраты пикселей...

С другой стороны, если не глазеть по сторонам, находясь на собственном аэродроме, из кабины практически нет шансов увидеть какие-либо объекты или технику настолько близко, чтобы можно было заметить недостатки детализации (а в наше время настоящим пилотам из кабины вылезать не принято).

Да и во время полета ловля галок не входит в обязательную программу, и большую часть времени изображение кокпита (а нарисовано оно просто великолепно) занимает почти весь экран. Мы летим по приборам, по ним же ориен-

тируемся в ситуации, с их помощью воюем. Поэтому трехмерный (в принципе) движок здесь имеет едва ли большее значение, чем в хайтек-симуляторе современных подлодок: та же Dangerous Waters выглядит не лучше, чем F4AF. Но вот после современного блеска Lock On к аскетичной внешности F4AF приходится некоторое время привыкать.

F4AF — счастливый обладатель, вероятно, самой захватывающей кампании в авиасимах вообще. На всем театре военных действий происходят бои бешеной интенсивности, в каждый момент воздух рассекают десятки самолетов, наличными силами автоматически создаются и выполняются всевозможные миссии: кто-то кого-то бомбит, куда-то наступает, что-то прикрывает, производит разведку. Вы можете принять участие в любой миссии, которую дадут вашему подразделению и в которой засветится главный герой игры — аэроплан F-16. Вы, кстати, можете и сами создавать миссии, причем не только себе, и раздавать приоритеты в генерации миссий; таким образом, игра теоретически несет в себе элементы стратегии. «Теоретически» — потому что это не особенно удобно, соответствующий движок все-таки рожден для других целей.

Наша роль в глобальной победе такова: если мы делаем свое дело хорошо, то вслед за ростом рейтинга нашего умения понемножку растут и характеристики всех союзников. Принцип исключительно элегантен, правда, остается немало вопросов в сторону критериев оценки успехов на поле боя (в основном они бессовестно завышаются, но мы ж не в обиде, да?).

Причем при создании кампании мы можем выбрать любую отправную точку: от полного превосходства над противником, которого осталось лишь немного дожать, до почти безнадежного «вишу на канатах, секундант, полотенце!». Заметьте, игра неплохо умеет координировать создаваемые миссии: перед звеном, которое должно превратить в руины вражеский аэродром, скорее всего, вылетит еще пара звеньев, одно из которых подавит ПВО, а другое займется угрозами со стороны вражеской авиации. К тому же вокруг вас постоянно происходят другие стычки, и эфир просто бурлит от радиообмена всех со всеми.

Вылеты в F4AF совершенно не похожи на происходящее в Lock On. В последнем царит суровая атмосфера постоянного напряжения, чем-то напоминающая Ghost Recon: ты даже не успел осознать, что высунулся, как поймал пулю в лоб и лежишь остываешь. F4AF напоминает скорее разухабистый «опенэйр», все происходящее здесь имеет налет едва ли не легкомысленного веселья. Да, погибаешь ты очень часто, но противник берет скорее количеством, нежели умением; гибель игрока (что, кстати, не мешает ему продолжать участвовать в кампании) чаще бывает следствием собственной безалаберности, нежели виртуозности врага.

Возможно, дело в том, что основное внимание со стороны F4AF как симулятора относится к управлению системами, в то время как Lock On больше сконцентрирован на самом моделировании их работы. В F4AF для обычного взлета требуется за полсотни операций (в мануале они собраны в полтора десятка пунктов, так как переключение полудюжины тумблеров считается одной операцией), а MFD таят в себе серьезные глубины с массой режимов, подрежимов, опций и возможностей. И по части кнопконажимания F4AF оставляет Lock On очень далеко позади.

НЕВЕРОЯТНО, НО ОНИ СНОВА МЕЧТАЮТ СОЗДАТЬ МЕТАИГРУ, ОБЪЕДИНЯЮЩУЮ СИМУЛЯТОРЫ РАЗЛИЧНЫХ БОЕВЫХ МАШИН В ОДНОМ ЭЛЕКТРОННОМ ПРОСТРАНСТВЕ.

Но если управление системами самолета куда интереснее здесь, то моделирование происходящего Lock On удается много лучше. Там для ухода от ракеты надо совершать грамотные действия, а в F4AF достаточно финта «абы как» — беспорядочного маневрирования со сбросом жвачки, на которую так любят отвлекаться рожденные в соцстранах ракеты.

То же касается и летной модели. Пусть она и подверглась кропотливой настройке и модификации, но почему-то кажется, что эта «физика» пришла из прошлого века. Особенно болезненно воспринимаются взлет и посадка. С другой стороны, нюансы летной модели для симулятора, купающегося в электронике реактивного истребителя, совершенно не так критичны, как для других авиасимов.

К сожалению, сегодня F4AF ждет непростая судьба — реактивный хардкор вылетел далеко за пределы мейнстрима. Понимая это, издатель напечатал всего несколько десятков тысяч копий и очень удивился, обнаружив, что они разошлись по ритейлерам за пару дней. Жанр стартует с нуля. Выйти, закрыть дверь и постучаться снова.



игра 11

жанр **Стратегия в реальном времени**
платформа **PC (Windows 2K/XP)**
оригинальная концепция и дизайн **Мирослав Димек (Myroslaw Dymec)** | продюсер **Александра Констандаче (Alexandra Konstandache)**
ведущий программист **Яцек Сикора (Jacek Sikora)** | автор сценария **Мацей Юревич (Maciej Jurewicz)**
композитор **Мацей Павловский (Maciej Pawlowski)** | ведущий художник **Войцех Дразек (Wolciech Drazek)**
разработка **Reality Pump Studios**
издание **«Акелла»**
дата релиза **6 июля 2005 г.**
рекомендуемое железо **Pentium 4 1500, GeForce 6800 Ultra / Radeon 9800+, 512 Мбайт ОЗУ, 2 Гбайт на жестком диске**

EARTH 2160

ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ

Песнь о Буревестнике

Гений кунфу знает о Hi Color. Всё. — Буревестники апокалпсиса курят Marlboro. — Просто добавь игру. — Гагарин Распутину не товарищ. — Положите одно на другое. — Виртуальные агенты оснащены памятью. — О пользе заплаток.

Говоря о сериале «Земля двадцать один с чем-то», все сразу вспоминают Earth 2150 с ее более чем инновационным для реакционного 2000-го трехмерным движком, инженерами-траншеекопами и почти невероятным сегодня конструктором юнитов. Между тем история сериала началась много раньше, в седом 97-м, когда мало кому известные поляки из Topware разразились первой в истории RTS с поддержкой Hi Color — Earth 2140. Что такое Hi Color, нынче не знает даже г-н Лаптев, тогда же это был вопрос принципиального характера. Казалось, что игра с поддержкой 64 тысяч цветов способна произвести революцию в жанре, открыть новые горизонты геймплея, обеспечить игроку совершенно исключительный опыт! Не то что всякое 256-цветное отребье вроде пустячного WarCraft 2. Бог мой, какими мы были славными и наивными...

С годами пришла мудрость: сегодня мы догадываемся, что дело вовсе не в пышности палитры; только могущественная инверсная кинематика, только божественные пиксельные шейдеры, только священное динамическое освещение и тотальный бамп-мэппинг в состоянии доставить RTS на принципиально новый уровень. Только они!! Earth 2160 (www.earth2160.com) — первая ласточка, чтобы не сказать Буревестник Приближающегося Высокополигонального Апокалипсиса (подробнее об этом в материале «Дети оттепели»), который заставит ваши процессоры и видеоакселераторы захлебнуться в собственных мегагерцах!

Нет, правда. Движок получился настолько мощным, что Reality Pump Studios (www.realitypump.com), будучи, вероятно, в некотором оцепенении... забыла сделать на его основе игру — лишь придумала и нарисовала сотни, тысячи эффектных выпуклых, отливающих матовым блеском запчастей и разбросала их по сумрачным марсианским лощинам уровней. Авторы даже не смогли решить, какая из кнопок мыши будет в игре главной. Им все равно. Игрок сам может выбрать нужный вариант из меню. Контуженная красотой увиденного камера безропотно подчиняется любым приказам, напрочь забыв о необходимости «держать кадр». Излишне детализированные техника, солдаты и прочие инопланетные твари (в игре появилась четвертая сторона — Чужие) настолько увлечены собой, настолько зациклены на личной выпукло-осязаемой фактуре и причудливых анимациях, что совершенно разучились думать и сражаться.

Несмотря на все великолепие очень специальных эффектов, батальные сцены не удаются Earth 2160 совершенно, — по какой-то причине разработчики решили практически не озвучивать процесс стрельбы, благодаря чему даже самые трагические схватки напоминают, простите, бессмысленную короедскую возню. Увы, также наши польские братья не научили своих героев передвигаться и воевать с чувством, толком и расстановкой; они будто бы забыли, что главное в RTS — это ритм. До одури красивая, неземная, неловкая, мрачная и недружелюбная Earth 2160 — пожалуй, самая бестолковая игра за всю историю сериала.

Знали бы вы, как тяжело даются мне эти слова... Ведь в то же время Earth 2160 — одна из самых масштабных, глубоких и разнообразных RTS последних лет. В Reality Pump проделали титаническую работу: четыре не просто отличающиеся, но

кардинально разные расы, тридцать две длинющие миссии, собственный многопользовательский сервис и даже свой язык программирования EarthC для модификаторов. И это только разминка. Сердцем Earth 2160 является, без сомнения, пугающих форм и размеров дерево технологий и его логическое продолжение в виде редактора техники. Боже, я все еще волнуюсь, вспоминая чудесные минуты близости: выбрать шасси, броню, двигательную установку, генератор защитного поля, всевозможные бустеры россыпью и, самое главное, до восьми различных типов оружия на борт. Припоминаете Master of Orion? Нет? До свидания.

Итак, со стапелей сходит очередной мастодонт под кодовым названием «Иван Грозный-4». Он красив, пышет жаром, играет мышцами рельефных полигонов. Он органично дополняет мою Евразийскую Армаду, состоящую из бронированных джипов на колесах низкого давления GAZ-N21 Gagarin, тяжелых танков T-850 Rasputin и многоцелевых штурмовиков KA-82B Khan. Противостоять ей, кроме привычных уже соперников в лице Лунной корпорации и Объединенных Цивилизованных Штатов, будут Чужие — с их немыслимыми генетическими мутантами вроде гипертрофированной противовоздушной жабы Hermipterian Defender или бронированного сомоносорога Oryctian Tank. Пожалуйста, не спрашивайте меня, что это такое!

Следуя в едином порыве идеалам всеобщей модульности, здания Earth 2160 с готовностью укладываются штабелями (Лунная корпорация) или соединяются патрубками отсеков (Евразийская династия). Буйная фантазия авторов, помноженная на творческие потуги игрока, приводит к скорому заполнению окрестностей объектами самых невероятных форм и размеров. После многолетней диеты из псевдоисторических RTS и крутобедрых сказочных воительниц made in Germany происходящее на экране представляется полным абсурдом — будто гигантские инопланетные дети побросали в песочнице свои странные игрушки и разбежались. Что мы будем делать, когда они вернутся? Впрочем, неземная ночь подходит к концу, над планетой поднимаются все ее разноцветные солнца, и нам уже не так страшно играть. Из зарослей пальм появляются виртуальные агенты — это герои, которых можно привлекать к выполнению самых опасных заданий. Герои оборудованы памятью и помнят все, что вы сделали с ними прошлым летом, поэтому цена их услуг может существенно колебаться. Привлеченный агент в состоянии существенно активизировать вашу экономику, научную деятельность или улучшить характеристики армий. В многопользовательских баталиях агенты продаются на аукционах, и поклонники покера могут использовать тактику «разорения» своих соперников, накручивая цены.

> Earth 2160 — это инопланетная здравница для пострадавших от RTS про Вторую мировую и восточноевропейских героических эпосов.

Три страницы мелких придирок, записанных на манжетах в ходе путешествий по «Земле 2160», я без всякого сожаления выбросил — разработчики продолжают доделывать игру на ходу и выпустили уже три патча. Играть можно, но эффект внезапности потерян; Earth 2160 скоро затеряется в толпе крепких середняков. Жаль! Воспользовавшись передышкой, подумайте о своем железном друге. Давно ли вы баловали его новым 3D-акселератором? Готовиться к сезону RTS 2005-2006 гг. рекомендую заранее.



игра 12

жанр Survival killer
платформа Sony PlayStation 2, Xbox
главный дизайнер Гоичи Суда (Goichi Suda)
сценаристы Гоичи Суда, Шинджи Миками (Shinji Mikami)
арт-директор Гоичи Суда
разработка и издание Capcom
дата релиза Июль 2005 г.

KILLER 7

ФРАГ СИБИРСКИЙ

Ангелы высоко

Мистер, мистер, мистер, мистер, мистер, мистер и миссис Смит. — Человек с чемоданом. — Киллеры против камикадзе. — Голова на вынос. — Полет голубки. — Идентифицируй это.

ВКИ ярких типажей киллеров известно не меньше, чем в кино. На каждого Винсента или Леона у нас найдется свой Лысый или Тринадцатый. В играх киллеры, правда, молчаливы даже по киллерским стандартам и упорно отказываются умирать в финале. Если отдельные девелоперы и верят в то, что зло должно быть наказано, их вовремя поправляют продюсеры.

Все шло хорошо до тех пор, пока за киллерский институт не взялись японцы, а именно группа игрового эксперимента Capcom Production Studio 4, скрывающаяся под крылом бездушной корпорации Capcom (www.capcom.co.jp).

Киллер должен быть один, так? Специфика ремесла. Но игроки любят разных киллеров (киллер-женщина, киллер-инвалид, грустный киллер, веселый киллер...), это раз.

На всех одним киллером не угодишь... Киллеры гораздо успешнее действуют в составе организованной группы (ну, хотя бы посредник-то нужен? Нужен. Даже у Леона был посредник), это два. Что уже не так романтично. Как же поступить? А вот как: пусть киллер будет один, но... с раздвоением личности! Точнее — с рассемерением. И, зачем мелочиться (внимание: чисто японский ход!), пусть у каждой личности будет... собственное тело!

То есть в Killer 7 (www.killer7.com) по уровням ползает целый киллерский синдикат, но — в виде той или иной одинокой героической оболочки! Почему киллерские личности, раз уж у каждой есть собственное тело, не объединят усилия? Очень просто! Они друг с другом не разговаривают.

Как это возможно с практической точки и оправдано с т.з. философской, предоставим выяснять жалким гикам, любителям японской мультипликации. Для них в Killer 7 (заодно с дурацким сюжетом, следить за которым не обязательно) приготовлены заумные метафизические объяснения.

Нормальный человек из всего этого усвоит следующее: у всех киллеров одна и та же фамилия (Смит), а еще все они пьют кровь. Семь Смитов — семь разных киллеров, и в то же время — один-единственный. Не самая простая концепция... Но в сознании, как и некое триединство, худо-бедно укладывается.

Гарсиан (безжалостно японизированный Гарсия?) Смит — местный Святой Дух, лицо группы, специалист по связям с общественностью, посредник в переговорах с заказчиками и информаторами. Внешность у него соответствующая: огромный негр в ослепительно белом костюме. Всегда носит с собой большой чемодан, стреляет почти нехотя, из пистолета с глушителем, передвигается неспешно. Играть за него придется лишь в исключительных случаях. Если на экра-

Когда киллеры дерутся с парочкой боссов (большой и маленький), то большому надо стрелять... в галстук! Маленький потянется сию деталь гардеробра ремонтировать и подставит нам свой Незащищенный Мозг. Мозги у боссов всегда были слабым местом.

не Гарсиан — значит, ситуация вышла из-под контроля. Это чистильщик.
Если вы думаете, что я намерен перечислять всех остальных участников великолепной семерки, то вы, наверное, сошли с ума. Во-первых, они не такие колоритные, а во-вторых, изуродованные на японский лад английские имена запоминают лишь жалкие ребята на букву «г» — поклонники мультипликации... Да и киллеры-то архетипические. Слепой от рождения паренек, мастерски обращающийся с парой автоматических пистолетов, зондирующий пространство на манер сонара и способный пролезть в любой мусоропровод. Нервная девица, чуть что вскрывающая себе вены и брызгающая кровью на белые стены (ейбогу, это у нее такой специальный скилл). Мексиканский рестлер, выходящий на дело в маске, плаще и с парой гранатометов. Полуголый мужчина (Дэнни Трехо?), мечущий ножи. Тип в безвкусной гавайской рубашке (бывший вор, не расстается с револьвером). Кажется, еще кто-то. Отдельного упоминания заслуживает разве что Харман Смит, основатель и творческий руководитель (библейские аналогии, пожалуйста, подберите сами) этого смертоносного зоопарка. Харман прикован к инвалидному креслу, что несколько ограничивает его в перемещениях, но не мешает мастерски управляться с крупнокалиберной (весьма крупнокалиберной) винтовкой. Живет в трейлере. Вот! Всем этим нам предстоит играть.
В живых людей японские киллеры не стреляют. Это положительные, выступающие на стороне Добра киллеры, и сражаются они с... призраками-камикадзе. Раздается мелодичный журчащий смех, в комнате материализуется (не всегда полностью) тонкое человекоподобное (не всегда тонкое и не всегда человеко) существо, бежит к киллеру, обнимает его и радостно подрывается. Если в существе (официально, в топорно-буквальном переводе с японского они зовутся Улыбками Ангелов) проделать много дырок, оно тихо и мирно исчезнет, не забыв при этом истечь кровью во все стороны. Более политкорректного врага в наши бурные двухтысячные и представить себе нельзя!
Killer 7 исполнен в cel shading. В этой технике игру про киллеров, кажется, не делал только ленивый. Помните XIII? В мирном режиме игра больше всего напоминает комикс, причем комикс обычный, неинтерактивный. Киллер управляется двумя кнопками. Нажал одну — киллер бежит вперед. Нажал другую — поворачивается на месте. Если теперь нажать первую кнопку, киллер, вы не поверите, опять побежит — но в обратном направлении...
Наткнувшись на что-нибудь, можно выбрать один из двух-трех вариантов действия в выпрыгнувшем меню. Ну а пока вариантов нет, техника cel shading демонстрирует нам очень красивые, с деланной небрежностью исполненные настоящие киллерские декорации (небоскреб, ресторан, парк аттракционов), мир умеренно психоделических цветов и глубоких теней, среди которых, аристократично закинув за шею пистолеты, разгуливают сдержанные мужчины в дорогих костюмах.
В боевом режиме фигура сдержанного мужчины уступает место Руке с пистолетом. Начинается House of the Dead, только в cel shading и без зомби (зомби не улыбаются). Стрелять и двигаться одновременно нельзя. Любую другую игру это безвозвратно испортило бы. В Killer 7 на дуализме боевой и приключенческой части невозмутимо построен геймплей.
В сражениях с боссами решающим оказывается именно умение вовремя выйти из боевого режима и, используя те самые две кнопки, бегать по кругу. Обходить босса с тыла. Прятаться. Разные киллеры перемещаются с разной скоростью, у них разное оружие, разная скорострельность, разные специальные атаки (от Демонических выстрелов до особых, всеми конвенциями запрещенных боеприпасов для «Магнума») — раз поле для маневра НАСТОЛЬКО ограничено, надо жадно высасывать ресурсы персонажей.
Кстати, параметры любого киллера растут: надо только собрать пробирку-другую крови, отнести ее в Комнату с Телевизором, отконвертировать там в сыворотку, а за эту сыворотку уже поднимают скиллы. Почему? Не спрашивайте! Охота вам разбираться во внутренних механизмах японской мультипликации?
Если киллера убили — не беда. Переключаемся на чистильщика Гарсиана, являемся на место преступления (обведенный мелом контур и, отдельно, го-

А в другом случае надо метить в обширное афро босса. В третьем — в потолок офиса. Такие вот пазлы для снайперов...

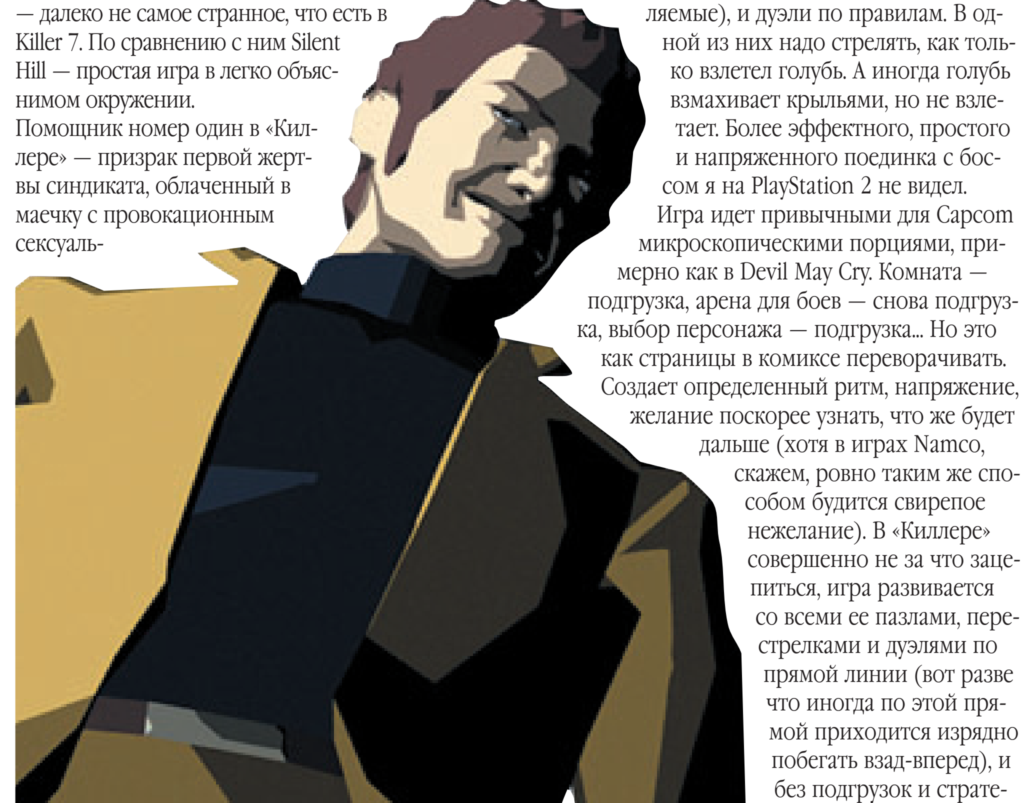
лова усопшего, аккуратно уложенная в бумажный пакет с иероглифом), кладем останки (голову) в чемодан и оживляем усопшего частым нажатием кнопки «X». Вот если убьют Гарсиана, тогда будет плохо. Но у Гарсиана есть Волшебное кольцо, позволяющее ему наблюдать Улыбки заблаговременно (все другие киллеры, заслышав смех, должны потратить время на спектральный анализ окружающей обстановки). Да-да, тут еще и Волшебные кольца замешаны...

За престарелым Харманом Смитом присматривает сиделка с (всего-то!) раздвоением личности. Нас это волнует, поскольку игру сохранять соглашается лишь одна из ипостасей Саманты...

Голова в бумажном пакете — далеко не самое странное, что есть в Killer 7. По сравнению с ним Silent Hill — простая игра в легко объяснимом окружении.

Помощник номер один в «Киллере» — призрак первой жертвы синдиката, облаченный в маечку с провокационным сексуальным лозунгом (каждый раз новым). Помощник номер два — отрезанная голова, встречающаяся в самых неожиданных местах (скажем, в стиральной машине). Срочные сообщения доставляют почтовые голуби, величественно садящиеся на плечо мужчине в белом костюме. Ангельские крылья расстреливаются из снайперской винтовки. Это уже даже не сюрреализм. Это какая-то другая эстетика.

Но — красивая, собака. Среди боев с боссами есть и заскриптованные поединки (серии головокружительных сражений, в которых ваши действия ни на что не влияют. Как ролики Metal Gear Solid, но только (формально!) управляемые), и дуэли по правилам. В одной из них надо стрелять, как только взлетел голубь. А иногда голубь взмахивает крыльями, но не взлетает. Более эффектного, простого и напряженного поединка с боссом я на PlayStation 2 не видел.

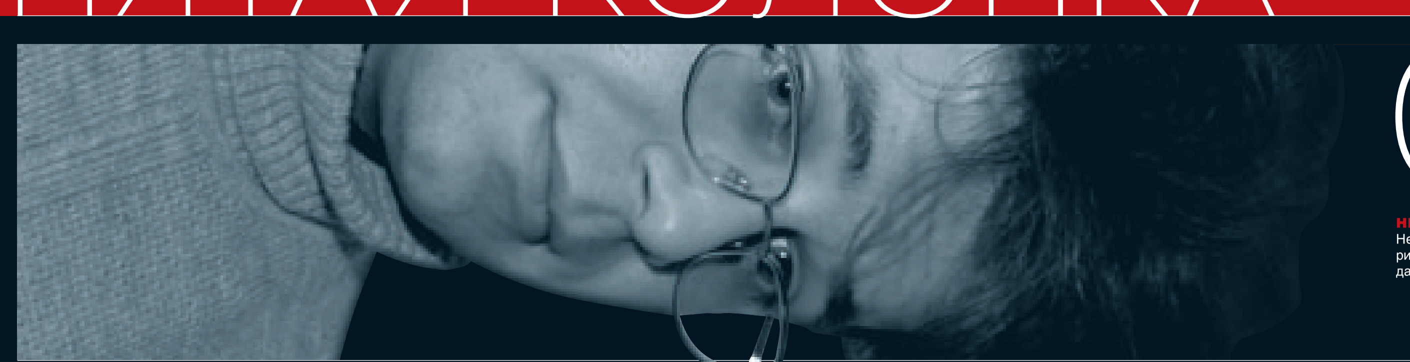




Игра идет привычными для Capcom микроскопическими порциями, примерно как в Devil May Cry. Комната — подгрузка, арена для боев — снова подгрузка, выбор персонажа — подгрузка... Но это как страницы в комиксе переворачивать. Создает определенный ритм, напряжение, желание поскорее узнать, что же будет дальше (хотя в играх Namco, скажем, ровно таким же способом будится свирепое нежелание). В «Киллере» совершенно не за что зацепиться, игра развивается со всеми ее пазлами, перестрелками и дуэлями по прямой линии (вот разве что иногда по этой прямой приходится изрядно побегать взад-вперед), и без подгрузок и стратегических раздумий проходилась бы часа за три. А так вы вполне можете угробить на Killer 7 часов пятьдесят, и остаться довольным каждым из загубленных пятидесяти. Хотя все, что вы делали, — лишь перемещались по прямой и стреляли в тире с автоматическим наведением на цель. Киллер, голубь, улыбка ангела и красный иероглиф во весь экран... Я не представляю, как это может на кого-то не подействовать.

ПЯТАЯ КОЛОНКА

николай третьяков



ОБ авторе

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ
Ненавидит политику и не любит про нее говорить. А она, подлая, сует свое зубастое мурло даже в эскапистское окошко...

Кофе с Моникой

Лето — это жара, штиль. Случаются мелкиеураганчики, но внимания они не заслуживают. Но когда стихийное бедствие уничтожает город... Знаете ли вы, что любимый Сан-Андреас лежит в руинах? Ураган согнул ESRB (шутка ли, впервые пересмотрен уже присвоенный рейтинг игры); истеричные макаки — пишущие, телевизионные и тунеядствующие в парламенте САСШ — подняли неописуемый крик...

ЧТО ЗА ШУМ?

Хорошо, войны не случилось — страшно себе представить, что было бы, уродись Rockstar Games канадским производителем. Разворачивавшиеся в июне-августе события тем не менее сильно напоминали сюжет мюзикла South Park: Bigger, Longer & Uncut. Или к/ф «Догма».

Rockstar совершила формальный грех, нарушив нехитрые индустриальные заповеди: «Да не наври ESRB. Да представь видеоролик с самыми забористыми местами из твоей игры трем не имеющим отношения к игровой индустрии экспертам. Не ври повторно. Не обвиняй безвинных. Не упорствуй во лжи больше месяца». Rockstar и ее мама Take Two сломали все печати и при участии (а точнее — бездействии) ESRB открыли путь в измерение компьютерных и видеоигр силам козла. Речь о сенаторах Клинтон и Либермане, а также голодных демонах, давно вселившихся в юриста Джона Б. «Джека» Томпсона (John B. «Jack» Thompson, www.stopkill.com) из Флориды и подросткового психолога Дэвида Уолша (Dr. David Walsh) из Миннесоты.

Rockstar забыла сообщить ESRB о скрытой в PC-версии GTA: San Andreas мини-игре, для активации которой достаточно изменить всего один бит и в которой нужно работать черным пелвисом, когда подружка приглашает пелвиса на кофе. San Andreas получила рейтинг «M»[1], а всего через два дня после релиза игры на сайте www.gtagarage.com появился тот самый Hot Coffee mod, делавший мини-игру доступной. Чертовски короткий срок для «разъятия и последующей рекомбинации, рекомпиляции и изменения исходного кода»[2] (так Rockstar определила действия «хакеров», когда еще через четыре недели NIMF поднял вой: «Ахтунг, порно!»). National Institute on Media and the Family (www.mediafamily.org) под руководством д-ра Уолша в мечтах видит себя на месте ESRB и постоянно ставит под сомнение честность и компетентность оной. Да, ESRB небезупречна, но во всяком случае она не советует, на какие темы беседовать с детьми после прохождения ими Psychonauts.

ALONG COMES MARY

GTA-ненавистник, сенатор Хиллари Родэм К. (http://clinton.senate.gov), чтобы

У них в США секса нет

[1] Формально рейтинги Mature и Adults Only почти неразличимы: intense violence против prolonged scenes of intense violence, sexual content против graphic sexual content, 17 лет против 18-ти. Практически — рейтинг «M» получает откровенное насилие (Manhunt), «AO» — откровенный секс (Riana Rouge). А главное различие в следующем: крупнейшие торговые сети ни в какую не желают продавать AO-игры.
[2] «Disassembling and then combining, recompiling and altering the game's source code».

не тащиться вслед, а обогнать, пообещала «добавить зубов системе рейтингов» и в кратчайшие сроки подготовить законопроект, а также накатала письмо в FTC (Federal Trade Commission), полное угроз в адрес ESRB и розничных продавцов несчастной San Andreas. Всего через шесть дней после этого (и когда всем стало ясно, что Rockstar солгала — та же «спящая» мини-игра была обнаружена в PS2-версии GTA: San Andreas) ESRB наконец поменяла SA-рейтинг с «M» на «AO». Take Two пыталась раздарить супермаркетам AO-наклейки для коробок с игрой, но Wal-Mart, Best Buy и пр. быстро избавились от товарных запасов невыясненными способами. Удивительно, но производители San Andreas полны надежд компенсировать финансовые потери (около 50 млн. у.е.) продажей очищенной от секретных элементов версии игры в четвертом квартале с.г. Как будто они не в курсе, что, в соответствии с «законом Хиллари», если он будет принят, продажа игр с рейтингами «M» и «AO» несовершеннолетним будет квалифицироваться как федеральное преступление и ни одна крупная торговая сеть не возьмет их на реализацию. Даже даром. ESA, которой подведомственна ESRB, твердит: «It can't happen here», но надеется уже только на первую поправку к американской конституции, защищающую свободу слова. Честные же торговцы не боятся исков вроде того, который подала к Rockstar Флоренс Коуэн из Нью-Йорка, 85 лет (ей, дескать, обманом продали игру для тех, кому за 18, под видом игры для тех, кому за 17). Сумма иска — всего-то пять миллионов, а дело явно бесперспективное (внуку, которому был сделан подарок, 14).

Архивраг всея игровой индустрии и Говарда Стерна, Джек Томпсон готовит еще более горькую пилюлю: он адвокат родственников трех полицейских из Алабамы, застреленных в 2003 г. Девином Муром (Devin Moore), которого покойные пытались вытащить из свежеугнанной машины (ага?). Ответчик — PS2-версия GTA: Vice City; точнее, причастные к ней Take Two, Sony Entertainment, Gamestop (сеть игромагазинов) и Wal-Mart. Размер иска — 600 миллионов у.е.

F#@K YOU, JACK!

Рассмотрение претензии начнется через 30 дней после окончания процесса по собственно делу об убийстве, на момент написания этих строк находящегося в полном разгаре. Соль: подсудимый утверждает, что, угоняя машину, а потом стреляя в копов, находился в состоянии аффекта, вызванном неумеренным употреблением... конечно же, GTA: Vice City (говорят, юному афроамериканцу подсказал эту блестящую линию защиты душка Джек). Все прежние антииндустриальные иски, состряпанные при участии м-ра Томпсона, с треском проваливались, но нет никакой гарантии, что на присяжных текущего и будущего судов в Фэйетте, Алабама, не окажет влияние медиа-истерия по поводу новой серии GTA. Нужно ли напоминать, что Америка — страна прецедентного права и что в случае хотя бы одного антиигрового вердикта пойдет лавина исков-клонов?

Томпсона, ранее известного в основном руганью в адрес Буша-мл. за налоговые льготы id Software, предоставленные в бытность техасским губернатором, теперь воспринимают всерьез. На недавнее открытое письмо Джека в адрес EA отвечали видные PR-лица почтенной компании. Суть доноса: The Sims 2 — ТОЖЕ порнография, так как под мутными квадратиками якобы запрятаны гениталии, а моддеры квадратики якобы убирают, к чему их якобы подталкивает лично Уилл Райт. А Клинтон & Либерман даже не пытаются публично дистанцироваться от Томпсона... Как быть? А вот так: авторам давно пора выйти на площадь и лично сказать пару ласковых в свою защиту, как в 1985-м[3], когда такая же пакость раскручивалась в музыкальной индустрии. Бизнес тогда тоже прогнулся, согласившись не продавать альбомы, «пропагандировавшие секс, насилие и оккультизм» — по мнению PMRC (Parents Music Resource Center), образованного женами нескольких конгрессменов. Зато музыканты, в частности Фрэнк Заппа и Джелло Биафра из Dead Kennedys, подняли контрхай в СМИ и смогли быстро свести влияние самозваных цензоров на нет.

А вот с индустрией комиксов в далеком 1954-м получилось куда грустнее. После выхода разоблачавшего комиксы труда д-ра Вертхама (упертого фрейдиста) «Совращение невинных»[4] накатил медиа-психоз, рисовальщики и обводчики промолчали, и целая отрасль искусства в отдельно взятой стране на десятилетия попала под железную пяту организации Comics Code Authority. «Кодекс строителя комиксов» помимо прочих умностей включал полный запрет на использование вампиров, зомби и ghouls в качестве основных или второстепенных персонажей. А комиксами, не одобренными CCA, торговали только в подворотнях.

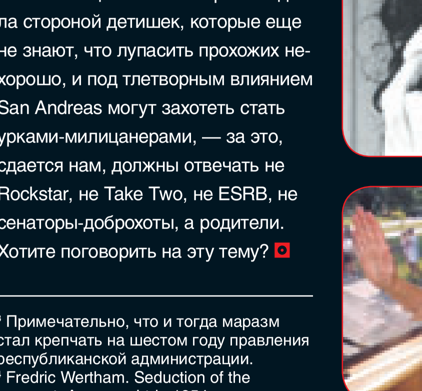
Маккартизм снова на марше? Игрофобия, кстати, оперативно распространяется за пределы Америки. San Andreas безусловно запрещена австралийской Office of Film and Literature Classification (OFLC); члены канадского парламента вовсю готовятся к выходу 25 to Life...

DIXI

Да, содержание Hot Coffee mod внушает детям неправильные представления о прелюдии — это если быть серьезными до отупелости. Но мы же не «мОбил-дрОбилы» (спасибо, Василий Палыч!). То, что открывает мод, — это социальная сатира, и только она. По этой же причине никаких сомнений в авторстве мини-игры быть не может, потому что San Andreas начинен социальной сатирой на тему отношений между полами, расами и классами по самые ноздри. А то, как наш Карлуша обихаживает своих женщин, — это лишь органическое продолжение его реплик во время их развоза по домам, вроде циклического «Yeah, I'm listenin'». Что ж, в Rockstar работают не пай-мальчики — вспомним городской район Hashbury и марку пива Pissh...

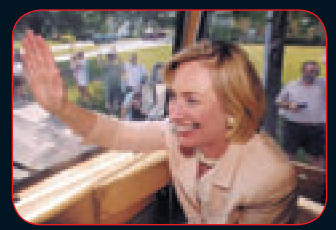
А чтобы социальная сатира обходила стороной детишек, которые еще не знают, что лупасить прохожих нехорошо, и под тлетворным влиянием San Andreas могут захотеть стать урками-милиционерами, — за это, сдается нам, должны отвечать не Rockstar, не Take Two, не ESRB, не сенаторы-доброхоты, а родители. Хотите поговорить на эту тему?

[3] Примечательно, что и тогда маразм стал крепчать на шестом году правления республиканской администрации.
[4] Fredric Wertham. Seduction of the Innocent. Amereon Ltd., 1954



совсем вверху Вообще-то оба должны быть полностью одеты. Скажем спасибо Hot Coffee mod v2.1, над которым действительно поработали моддеры, покрасившие одежду ровным телесным цветом.
вверху Джек Томпсон однажды прошел принудительное психиатрическое обследование. Зато теперь у него есть справка!
внизу Фрэнк Винсент Заппа, великий музыкант, умевший осаживать цензоров. Секреты полемического искусства унес с собой в могилу.
совсем внизу Миссис Клинтон, вы превращаетесь в настоящую маму Кайла!





ИГРОВОЕ ЖЕЛЕЗО

приложение



ДМИТРИЙ ЛАПТЕВ

Ах, лето

Далеко не все свежевыходящее примечательное железо тут же попадает в наши обзоры. Это факт. Для того чтобы информация носила прикладной характер, никак не обойтись без сравнения новинки хотя бы с парочкой аналогичных конкурирующих изделий (в идеале — со всеми существующими). Процесс накопления базы для сравнения, таким образом, занимает от 6 месяцев (для наиболее бурно развивающихся направлений) до года (для наименее).

Периферийные радости

Обособленные же разглагольствования на тему отдельно взятого продукта, хотя бы и достойного, на наш обостренный нюх, дурно попахивают плохо отстиранной джинсой. Впрочем, для формата «игрового железа» пространные ревью непозволительны еще и по техническим причинам — не влезают-с. Оно бы и ладно, но о некоторых характерных и просто любопытных вещах, технологиях, околоиндустрийных веяниях (собирательный термин — «новостях») рассказать время от времени хочется. Ежемесячную передовицу изводить на это было бы чересчур расточительно, но иногда (или регулярно восьмушками на полях?) — почему бы и нет? Чем, к примеру, кроме благотворно влияющих на нервную систему отпусков, отметилось нынешнее лето?..

Летом на серьезные, пробирающие до глубины системного блока новации отваживаются разве что разработчики графических процессоров. И то лишь по той причине, что контингент покупателей 500- и более долларовых карт постоянен и сезонным колебаниям не подвержен. Остальные справедливо полагают, что для анонса продуктов, к выбору которых подходят взвешенно и ответственно, стоит подождать до сезона осенних, а лучше — рождественских, продаж. Зато сейчас самое время представить нечто, способное получить отклик в расслабленном вакациями мозгу, привлечь внимание к брэнду, а если к тому же новинка окажется сама по себе полезной, задачу можно считать выполненной на всю сотню процентов.

Именно по этой схеме действовала Samsung Electronics, представившая ЖК-монитор SyncMaster 720NA и ЭЛТ-монитор SyncMaster 795MB+, оснащенные встроенным ионизатором воздуха (функция MagicGreen). При включении ионизатора монитор начинает излучать отрицательно заряженные ионы, которые препятствуют электризации пыли и скоплению бактерий возле рабочего места*.



слева 19-дюймовое ViewSonic-чудо с рекордным временем отклика пикселей (модель VX924).
справа SyncMaster 720NA, тот самый монитор-ионизатор. Вещь? Несомненно!

В природе наибольшее количество отрицательных ионов вырабатывает растение Sansevieria. Согласно измерениям, проведенным Корейским институтом строительных материалов, новые мониторы Samsung производят ионов почти в 40 раз больше. В среднем уровень излучения составляет 40000-50000 ион/куб. см**.

Впрочем, касаясь темы 17-дюймовых ЖК-мониторов, а тем более любых ЭЛТ, подобного расширения функциональности стоило ожидать вне зависимости от сезона. И первые, и (особенно) вторые в своей массе уже достигли уровня насыщения, когда выбор между двумя моделями, стоящими примерно одинаково, запросто может быть связан не с качеством изображения, а со второстепенными материями. Тем более, когда требования к этому самому качеству не запредельно высоки (мониторы из офисных и недорогих серий). А сам факт, что монитор из некогда реально вредящего здоровью объекта превратился сначала в безопасное, а теперь и вовсе профилактическое средство, по меньшей мере примечателен.

Классу 19-дюймовых ЖК-мониторов, как мы уже отчитывались в тестированиях, насыщение пока не грозит, поэтому в соревновании на звание лидера на текущем временном отрезке используются прежние аргументы. Из которых первейшим остается время отклика пикселей. На прошедшей в июле выставке Taipei Computer Application Show компании BenQ и ViewSonic объявили о готовности выпустить 19-дюймовые мониторы со временем отклика... 4 и 3 мс, соответственно. Причем, что касается второй компании, ее монитор VX924, обладающий рекордной «скорострельностью», уже поставляется. Восторги придержим до личного знакомства с качеством цветопередачи таких аппаратов. Однако, по субъективным впечатлениям, 19-дюймовые мониторы всегда проигрывали 17-дюймовым с одинаковой заявленной скоростью реакции. А значит, только таким способом радикального сокращения времени реакции и можно достигнуть идеальной четкости изображения даже в самых динамичных эпизодах, демонстрируемой 8-12-миллисекундными представителями 17-дюймового калибра.

Для тех же, чья забота о комфорте не может быть воплощена в столь крупную покупку, как монитор, компания Logisys (www.logisyscomputer.com) предлагает не менее сезонный, но предельно бюджетный ($20) вариант — вентилируемую мышку. В корпусе манипулятора упрятан обычный малошумный вентилятор, а на поверхности проделаны отверстия. В остальном ТХ новинки на уровне добротных мышей с оптическим датчиком: разрешение 800 dpi, две кнопки и колёсико, интерфейс USB или PS/2. Мышь подходит как для правшей, так и для левшей, есть встроенная светодиодная подсветка.

И снова AGEIA

А вот родители физического ускорителя PhysX, о котором мы рас-

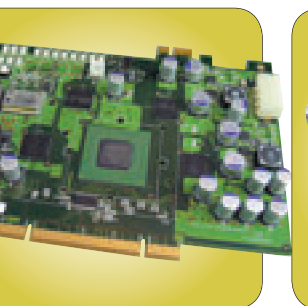
* Благотворное влияние отрицательных ионов на человека известно давно. Они повышают уровень гамма-глобулина в крови, что увеличивает сопротивляемость организма болезнетворным бактериям, а также стимулируют выработку бета-эндорфина, иногда называемого «гормоном радости», положительно влияющего на настроение, устраняющего депрессии и стрессы, повышающего работоспособность.
** Для сравнения: уровень содержания отрицательных ионов в воздухе обычного рабочего места от 0 до 100 ион/куб. см, в лесу — 400-500 ион/куб. см, у водопадов — от 2000 до 4000 ион/куб. см.

сказывали двумя номерами тому назад, этим летом, похоже, отдыхать и не думали. Эссенция из ритмично поступающих новостей имела целью доказать, что ранние заявления и демо-ролики не есть остроумная выдумка некоего соскучившегося по революционным новинкам IT-шутника. И, кажется, даже не попытка сорвать банк привлечением доверчивых инвесторов к телу детально проработанной «куклы».

Самая примечательная новость напрямую ПК-платформы не касается, но на иллюстрацию серьезности намерений тянет вполне: компании Sony CE и AGEIA объявили о соглашении, предусматривающем лицензирование прав на инструментальное средство AGEIA PhysX SDK (также известное как NovodeX). По его условиям, AGEIA выполнит оптимизацию своего физического движка для использования в PlayStation 3, после чего он будет включен в комплект разработки ПО для новой консоли. Нет, физический ускоритель как таковой в PS3 не появится, однако, учитывая тот факт, что в качестве основного процессора в приставке используется многоядерный чип Cell, не исключено, что реалистичность физических явлений, реализуемых в рамках этой платформы, не сильно уступит возможностям будущей аппаратной ПК-версии. Конечно, если бы физический ускоритель появился несколько лет назад, он имел бы шансы попасть в состав приставок ближайшего поколения в формате специализированного чипа. Но по состоянию на сегодня для популяризации новой технологии в игровой индустрии что-либо более удачное, нежели программное лицензирование, и придумать трудно.

В качестве альтернативного варианта развития событий ходят слухи о возможной покупке AGEIA компанией ATi (или nvidia). Называется даже приблизительная сумма сделки: 2 млрд. долл. Понять спешку можно — если ускорители выйдут и будут поддержаны рынком, цена компании существенно подрастет. С другой стороны, не исключено, что, после того как технология станет открытой для разработчиков, со своими версиями физического ускорителя выступят и другие компании. И их варианты могут оказаться более удачными. «Know how» у AGEIA во всяком случае не более наукоемкое, чем это было у 3Dfx во времена первого игрового графического ускорителя.

Из технических подробностей в отношении самой платы за лето выяснилось только энергопотребление (28 Вт), что обещает относительно скромную добавочную нагрузку на блок питания, небольшое тепловыделение и, как следствие, минимальное зашумление системного блока. В будущем чип PhysX может встраиваться на видеокарты и материнские платы и пользоваться установленной на таких платах общей памятью. Причем, если технология действительно пойдет в тираж, вариант блокировки с видеокартой обещает стать основным. Но первые семейства будут выпущены только в формате отдельной платы, а в качестве интерфейса выбран простой PCI.





слева Внешне революционное AGEIA-изделие ничем не отличается от рядовых плат, но внутри…
справа Logisys Xenix Fan Mouse. Теперь с бортовой вентиляцией!

Развивать способности ускорителя разработчики собираются традиционным путем — как при помощи обновления драйверов, так и посредством выпуска новых версий PhysX. Так, в будущем году появится возможность рассчитывать эффекты для упругих тел, волос и проводить анализ конечных элементов. Все обновления будут производиться по мере освоения имеющихся возможностей разработчиками игр.

Конкуренции нет

Если наблюдать за поведением ATi и nvidia со стороны, создается навязчивое впечатление, что на рынке графических процессоров существует самая что ни на есть монополия… двух компаний. Ценовой прессинг, выпуск «неожиданных» моделей с особо выгодным сочетанием цены и производительности или оригинальными потребительскими свойствами, имеющие своей целью захватить больший кусок рынка... — примеров системного применения орудий из этого арсенала мы не видели очень давно! Поэтому кажется, будто для жесткой конкуренции нет никаких предпосылок и возможностей. Отчасти это даже так — выпустить продукт, существенно превосходящий конкурента по всем позициям, при нынешней устоявшейся архитектуре графических процессоров задача почти нереальная. А это означает, что максимум, на что может рассчитывать каждый из производителей, если затеет ценовую и маркетинговую войну, вписывается в дополнительный десяток процентов рыночной доли. Едва ли даже способных отбиться добавочной прибылью — поскольку без снижения цен в таком деле обойтись не удастся.

«Монополия двоих» имеет лишь одно положительное отличие от сольного монополизма: ожидать искусственного торможения развития графических чипов (выпуск новых моделей, расширение имеющихся линеек) не приходится. В таком случае одна из компаний не преминула бы воспользоваться техническим превосходством. Однако пока силы у конкурентов равны, можно быть уверенным, что стоимость видеокарты, оправдывающей свое присутствие в корпусе игрового ПК, будет оставаться величиной постоянной или даже потихоньку растущей. До тех пор, пока в дело не вмешаются какие-нибудь посторонние факторы. Причем в появление удачных альтернатив от компаний уровня XGI и S3 верится со все большим трудом. Более вероятно даже перераспределение приоритетов с приходом физических ускорителей.

Что новенького успело случиться за лето? Если не считать переноса выпуска ATi Crossfire и R520 на осень? Ряды видеокарт на процессорах ATi готовы в ближайшее время пополниться совершенно логичным дополнением под названием Radeon X800GT, призванным на равных побороться с уже давно признанным (нами, и не только) лидером среди процессоров среднего уровня — GeForce 6600GT. Основные характеристики: 8 пиксельных конвейеров, 256-битная шина, 128 или 256 Мбайт памяти, частоты у первых экземпляров 470/980 МГц для чипа и памяти. Хотя ничто не говорит против возможности использовать как замедленную, так и более скоростную память в разных версиях для пущей гибкости. Цены обещают в пределах $130-160.

nvidia же планирует окучить среднебогатых буратин с помощью версии GeForce 7800 GT со все теми же 24 конвейерами, но урезанной до 335 МГц частотой графического процессора (против стартовых 430 МГц у модели GTX). Наверняка будет притормозена и память. Цена — около $500. Словом, ничего принципиально интересного, если не считать окончательного выбытия карт на чипе 6800 Ultra из списка потенциально привлекательных.

Не обошлось и без свежих подробностей относительно будущего чипа ATi, все еще носящего фирменный индекс R520. Видеокарты будут выпущены в конфигурации Platinum с 512 Мбайт памяти, 24 конвейерами, частотой ядра порядка 520 МГц, памяти — 1,4 ГГц, что также не говорит в пользу существенного изменения диспозиции. Поквитаться с GeForce 7800 GTX 700-долларовый (по меньшей мере) ATi-продукт

сможет. А для тех, кто все никак не привыкнет тратить на один компонент столько же, сколько стоит неплохой компьютер в сборе (включая даже отдельные ноутбуки — к примеру, в лице активно рекламировавшегося этим летом Roverbook Partner D550... с 15-дюймовым экраном, дискретной графикой, CD-RW/DVD-комбайном), будут предложены версии со сниженными частотами и 16 конвейерами. Позже. И тоже не за фунт изюма.

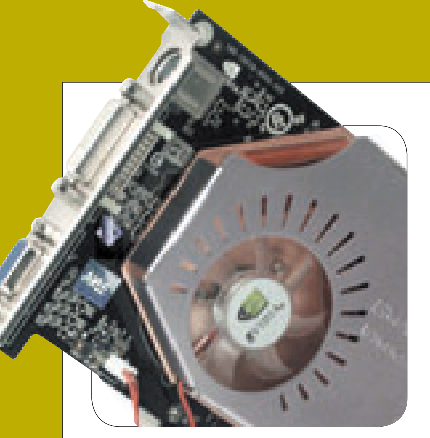
Конкуренция есть

Если где-то убудет, в другом месте непременно прибудет. Нынешний потребитель центральных процессоров уж точно не может пожаловаться на отсутствие выбора и необходимость платить одинаковую цену за нечто однородное, лишь помеченное разными логотипами. При условии, что сам он ориентируется в результатах тестов, потребительских свойствах и в состоянии озвучить требуемую конфигурацию, заказывая новый ПК. Учитывая, что компания AMD в техническом плане на текущий момент довольно существенно опередила своего основного конкурента, не удивительно, что, согласно опросам на большинстве сайтов железной тематики, до 80% пользователей предпочитают именно ее продукцию.

Однако в мире реальном больше 20% рынка ей завоевать по-прежнему не удается, хотя динамика положительна. Парадокс? Нет, это следствие той самой сольной монополии в ЦП-сфере вкупе с ограниченными производственными мощностями самой AMD. Последнее корпорация решает строительством новой фабрики, продукция которой должна удвоить предложение чипов в течение нескольких лет; первое же... рассматривается в судебном порядке.

Началось все с того, что в марте с.г. японская антимонопольная торговая комиссия обвинила дочернюю компанию корпорации Intel в нарушении правил конкуренции, в частности, предложении более низких оптовых цен тем фирмам, которые согласились не использовать или ограничить использование процессоров других производителей. В Intel прямо комментировать это решение отказались, однако предписания пообещали выполнить. Трудно сказать, как исполнялись обещания, но летом уже сама AMD подала иски в американский и японский суды, а европейская антимонопольная комиссия занялась деятельностью Intel в Европе. Претензии те же: Intel принуждает крупных покупателей (сборщиков брэнд-компьютеров вроде Dell, Sony, Toshiba, Gateway, Hitachi, NEC, Acer и Fujitsu) к эксклюзивным сделкам, причем кроме скидок в обмен на отказ от применения процессоров AMD предусматривается целый пакет «спонсорских» мер. Впрочем, все это еще предстоит доказать, подобные разбирательства редко длятся меньше полутора лет. Пока же результатом стало опубликованное Intel разрешение OEM-партнерам приобретать процессоры AMD без ограничений.

К счастью, подобная «юридическая» конкуренция не меняет потребительских свойств процессоров в глазах тех, кто и прежде не привык доверять выбор столь важного компонента продавцу в компьютерном салоне. Что касается технических итогов лета, кроме остающихся объективно «неигровыми» двухъядерников обоих производителей (хотя и пополнившихся в августе относительно доступными моделями Athlon 64 X2 3800+ и 4000+ по цене от $350) и, напротив, игрового, но экстремально дорогого Athlon 64 FX57, обновлению подверглись самые дешевые процессоры. Sempron и Celeron-D получили 64-битное расширение. Таким образом, Sempron теперь отличается от Athlon 64 только урезанным объемом кэш-памяти (впрочем, урезанным по-прежнему сильно: вчетверо, поэтому пустить в ход нашу традиционную мантру «объем кэш-памяти на игры не влияет» здесь нельзя). Поскольку обновленная версия стоит дороже лишь на чисто символическую величину, скорее всего, 32-битные варианты уже приговорены к искоренению и лишь с целью распродажи остатков сохранены в официальном перечне.



КОНСТАНТИН ИВАНОВ

Не все, что блестит

Выбор дорогих, не очень дорогих, очень недорогих и просто дешевых видеокарт, кажется, поражает воображение. Едва ли другой компонент игрового ПК представлен в столь значительном разнообразии марок, моделей, размеров и даже расцветок.

Но это только на первый взгляд

Пристальное изучение материала обнаруживает, во-первых, поразительную слабость карт, имеющих на своих ценниках числа вплоть до 100 ($), поэтому, несмотря на формальную поддержку такими изделиями DirectX вплоть до версии 9.0, запускать с их помощью можно лишь малотребовательные к ресурсам игры из категории «живая классика».

Во-вторых, не иссякает поток, с позволения сказать, продуктов, способных у каждого сколько-нибудь знакомого с предметом вызвать только недоумение. Зачем, к примеру, видеокарте на Radeon 9200 на борту 256 Мбайт дешевой и медленной памяти? Кто бы объяснил причину, по которой уважаемые компании позволяют себе награждать приставкой «Ultra» видеокарты, показавшие 5-процентную прибавку в частоте, и просить за этот факт изрядную доплату? Риторические, конечно, вопросы — платозаводчики вольны поступать так, как им выгодно. Наша же с вами задача — не оказаться в числе покупателей подобных порождений «черного» маркетинга.

В-третьих, даже невооруженный глаз фиксирует крайне незначительный выбор графических процессоров, карты на которых могли бы претендовать на переходящее красное знамя «Лучшей покупки». Конкуренция между ATi и nvidia протекает нынче как-то подозрительно миролюбиво. Вот уже полгода мы наблюдаем доминирование первой компании в дорогом секторе с помощью Radeon X800XL, а второй — в среднебюджетном посредством GeForce 6600GT. Причем видимых попыток изменить ситуацию ни одна из них не предпринимает, что вдвойне странно, если учесть, что обе карты (и GeForce 6800GT, и Radeon X700XT) сами по себе вовсе недурны и сделать их привлекательными мешают сущие мелочи.

Столь кристальная ясность с выбором графического процессора означает, что нам пора возрождать подзабытый жанр: тестирование, в котором участвуют карты от разных производителей на одном графическом процессоре. И начать мы решили с плат на GeForce 6600GT. Как известно, карты на самых дорогих процессорах штампуются преимущественно по референсному образцу (а то и вовсе на одном головном заводе) и лишь маркируются разными ярлычками, чего нельзя сказать об умеренно дорогих изделиях — их дизайн может творчески перерабатываться. Что касается разницы между PCI-Express- и AGP-версиями, для недорогих карт она еще менее существенна. Мы остановились на последнем варианте — посчитав его более популярным, когда недорогая карта выбирается для апгрейда.

GeForce 6600GT (NV43)

В версии PCI-Express этот процессор появился в продаже осенью прошлого года, ну а зима-2004 принесла AGP-вариант (получается с помощью внешнего моста). Номинальные частоты видеокарты в исполнении PCI-E: 500/1000 МГц для чипа и памяти; в AGP-виде: 500/900 МГц. Но большинство карт работает на тех же 500/1000, и абсолютно все протестированные нами творения позволяли установить эту частоту принудительно. От щедрот полноформатного GeForce 6800GT в 6600GT осталась половина конвейеров: 3 вершинных и 8 пиксельных. Карты оснащаются памятью со временем выборки 1,6-2,0 нс, ширина шины памяти — 128 бит, типичная емкость — 128 Мбайт. В чипе реализована поддержка DirectX 9.0c, дополнительно поддерживаются пиксельные и вершинные шейдеры версии 3.0. Из особых примет: AGP-версия GeForce 6600GT довольно чувствительна к качеству питания: блока на 250 Вт, если он дешевый и чересчур китайский, может и не хватить из-за проседания напряжения по отдельным линиям. Также AGP-модели, в отличие от PCI-Express-версий, имеют дополнительный разъем питания, к которому подключается «хвост» от блока питания со стандартным трапециевидным разъемом.

Как мы тестировали

Мы представили себя в роли покупателей, желающих разжиться картой на GeForce 6600GT, но не знающих, модель какой марки выбрать. Посему были взяты и сравнены 9 видеокарт. Нюансы их производительности мы отлавливали с помощью синтетического бенчмарка (3DMark05) и игр (Far Cry, DOOM 3, Need For Speed: Underground 2, Splinter Cell: Chaos Theory, Warhammer 40K и др.). Испытания проводились при максимальных настройках качества, в разрешении 1280x1024. Ввиду равномерности результатов (все же влияние используемого GPU носит первостепенное значение) в итоговую таблицу, дабы не загромождать отчет, попали результаты в 3DMark, DOOM 3 (тест demo11024, настройки high) и Splinter Cell: Chaos Theory (демо из программы BenchemAll 2.647, настройки high, шейдеры 2.0).

Кроме производительности внимание уделялось организации системы охлаждения карт, способности к разгону и особенностям конструкции.

Тестовая система соответствовала уровню компьютеров, для которых апгрейд посредством карт с чипом GeForce 6600GT — обычное дело, а именно: процессор AMD Athlon XP 2500+ Barton (разогнан до частот модели 3200+); материнская плата Asus A7V600; память DDR333 Samsung, 2 x 512 Мбайт; винчестер Seagate ATA 7,200 rpm, 120 Гбайт; корпус Thermaltake Xaser III (420W); ОС Windows XP Professional SP1; DirectX 9.0c; драйверы nvidia v74.84.

Большинство современных видеокарт поставляются в красочных коробках, это т.н. Retail-комплектация (RTL), но по-прежнему встречаются и OEM-варианты (см. соответствующее примечание в строке «цена»). Частоты процессора и видеопамяти имеют два значения: штатное и после разгона.

Axle GeForce 6600GT



Axle — марка малоизвестная, по крайней мере на родных просторах (признаться, мы и сами о ней до сих пор не слышали). Карты выделяются черно-коричневым цветом текстолита; в поставку помимо диска с драйверами входит престарелый шутер Soldier of Fortune 2, переходники DVI-D-Sub и S-Video-HDTV. Многие современные карты, как и эта, имеют компонентный выход для подключения телевизора, принимающего сигнал в стандарте «высокой четкости» HDTV (однако в России он пока не актуален).

Карты на GeForce 6600GT в AGP-версии характерны тем, что требуют охлаждения не только чипа и (по возможности) памяти, но и микросхемы HSI, преобразующей сигналы PCI-Express в AGP-формат. Некоторые производители с этой целью устанавливают отдельный радиатор, но Axle использовала большой радиатор многоугольной формы с медным основанием, покрывающим как GPU, так и мост HSI. Удачная система охлаждения позволила разогнать карту до частот 560/1200 МГц для чипа и памяти. При этом шум, производимый системой охлаждения, вписывается в рамки приличий: даже под нагрузкой карта оставалась тихой... самой тихой в нашем тесте.

САЙТ ПРОИЗВОДИТЕЛЯ **www.axle-hk.com**
ЦЕНА **$160 (RTL)**
ИНТЕРФЕЙСЫ **DVI, D-Sub, S-Video**
ЧАСТОТА ЧИПА **500/560 МГц**
ВИДЕОПАМЯТЬ **2 нс GDDR3 (1000/1200 МГц)**



охлаждение 4,5
разгонный потенциал 4,3

рейтинг 4,5

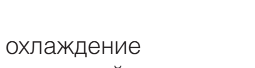
Prolink PixelView PV-N43UE (128KD)

Компания Prolink известна в России прежде всего своими ТВ-тюнерами, хотя, как выяснилось, видеокарты тоже делать умеет. В ритейл-упаковке были обнаружены не только руководство пользователя, диск с драйверами, переходники DVI-D-Sub, S-Video-HDTV, но и бонусы вроде разветвителя внешнего питания (не надо будет жертвовать свободной колодкой от блока питания) и удлинителя S-Video-кабеля.

Как и в предыдущем случае, на борту установлена Samsung-память с задержкой 2.0 нс, что соответствует частоте 1000 МГц (на которой память и работает). Радиатор выглядит простовато, но это лишь видимость: основание, как и у Axle-модели, медное; вдобавок, сверху кулер накрыт кожухом, перераспределяющим поток горячего воздуха, — в результате графический процессор чувствует себя весьма комфортно. Кулер шумит несильно, так как вентилятор развивает всего 2500 об/мин. Недостаток карты: у подошвы радиатора нет тесного контакта с чипами памяти, отчего последние находятся в тепловом мешке, что помешало PV-N43UE продемонстрировать лучший результат при разгоне памяти (тем не менее показанное значение можно смело классифицировать как приличное).

Кстати, если вы переходите на GeForce 6600GT с GPU предыдущего поколения, имеет смысл представить эффект от апгрейда. Будем полагать, что в остальном конфигурация остается неизменной (и соответствует нашей). Итак, если прежде у вас был GeForce 5600, то, к примеру, в Max Payne производительность возрастает в 3-5 раз! Если Radeon 9800 — готовьтесь к двукратному увеличению частоты кадров в DOOM 3. А вот прирост в Far Cry будет всего-то в пределах 10% (здесь более серьезный результат достижим только с заменой центрального процессора на Athlon 64, непременно на ядре Venice, хотя бы и с минимальным рейтингом, что обещает беспрепятственный разгон до частот моделей с рейтингом 3500-3800). А в Half-Life 2 вы и вовсе ничего положительного не отметите, поскольку графические чипы nvidia в этой игре не блещут. Если же вы располагали картой на GPU еще более почтенного возраста, скажем, GeForce4 Ti, то сможете не только поднять скорость до приемлемой, но и активировать ранее вынужденно отключенные настройки качества почти во всех современных играх.

САЙТ ПРОИЗВОДИТЕЛЯ **www.prolink.com.tw**
ЦЕНА **$180 (RTL)**
ИНТЕРФЕЙСЫ **DVI, D-Sub, S-Video**
ЧАСТОТА ЧИПА **500/575 МГц**
ВИДЕОПАМЯТЬ **2 нс GDDR3 (1000/1170 МГц)**



охлаждение 3,8
разгонный потенциал 4,3

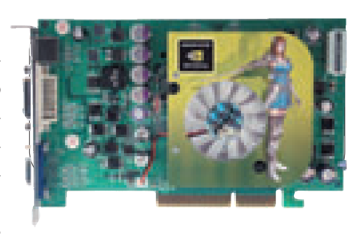


рейтинг 4,1

Palit GeForce 6600GT

На очереди изделие, произведенное компанией Palit Daytona. Светло-зеленая плата с изображением эльфа имеет массивный радиатор прямоугольной формы, покрывающий все горячие компоненты: графический чип, память и мост. OEM-поставка делает карту одной из самых дешевых в этой категории. Из-за кулера, заведенного на 4000 оборотов, карта шумит ощутимо сильнее предыдущих испытуемых. Впрочем, в Интернете можно отыскать утилиты, заставляющие лопасти вращаться чуть медленнее.

У этой модели есть интересная особенность: частоты не меняются при переходе из 2D- в 3D-режим, то есть карта всегда работает на максимальных частотах, отсюда и напряженный тепловой режим, и потребность в мощном кулере. Разгон выдался незначительный — очевидно, по той причине, что ради общего удешевления использовались не самые отборные чипы и память (Infineon вместо Samsung. Кстати, все остальные участники были оснащены Samsung-памятью).



охлаждение 3,5
разгонный потенциал 3,2

рейтинг 3,5

Разумеется, какого-либо серьезного отставания ни в одном из тестов мы не зафиксировали. Как и с остальными акселераторами на GeForce 6600GT, мы свободно играли с 4-кратным сглаживанием в разрешении 1280x1024 на высоком уровне качества в DOOM 3. В Far Cry же нехватка кадросекунд ощущалась острее. Разница при сравнении разогнанных карт в режимах с высококачественной графикой фиксировалась на глаз: производительность Palit GeForce 6600GT падала ниже играбельных 30 кадров в секунду заметно чаще.

САЙТ ПРОИЗВОДИТЕЛЯ **www.palit.com.tw**
ЦЕНА **$150 (OEM)**
ИНТЕРФЕЙСЫ **DVI, D-Sub, S-Video**
ЧАСТОТА ЧИПА **500/524 МГц**
ВИДЕОПАМЯТЬ **2 нс GDDR3 (900/1050 МГц)**



Galaxy GeForce 6600GT

В синей-пресиней коробке Galaxy Technology лежала темно-коричневая карта с позолоченным кулером... И больше ничего сногсшибательного: переходники DVI-D-Sub и S-Video-RCA, CD с драйвероутилитами, руководство пользователя на языке, отличном от русского, полная версия утилиты PowerDVD 5.

Частоты ядра и памяти повышены относительно стандартных и составляют 525/1050 МГц (что, кстати, равняется достижению Palit-карты в разгоне). Сильно удивляться не стоит — память установлена со временем выборки 1,6 нс. Надеемся, такое счастье присутствует во всех партиях карт на GeForce 6600GT, произведенных в Galaxy Technology. Однако надежды на рекордный разгон не оправдались: чип разогнался до средних 560 МГц, а вот память уступила результатам лучших видеокарт, наделенных неэлитной памятью 2 нс (той же Axle-плате).

Причина — либо в доставшемся нам экземпляре, либо в не самом удачном кулере, либо в том факте, что мало иметь быструю память, надо создать ей соответствующие условия (к примеру, питание). Что касается кулера, медная подошва радиатора покрывает GPU, чипы памяти и мост HSI. Крепится система охлаждения на винтах, проходящих сквозь плату, поэтому есть возможность регулировки посадки. Шум чуть выше среднего, охлаждается плата прекрасно: не выше 59 градусов на чипе при многочасовом прогоне тестов, и это рекорд теста. Таким образом, кулер вне подозрения, а к остальному обоснованные претензии предъявить тем более не получится. Ибо удачный разгон не является категорией, гарантируемой производителем.

По скорости на штатных частотах карта предсказуемо оказалась чемпионом, опережая аутсайдера (Palit) на 7-15% в играх и 10-17% в синтетических бенчмарках. 3820 очков в 3DMark 05 — превосходный результат! К сожалению, выигрыш в тестах аккуратно компенсируется более высокой розничной ценой.

охлаждение 4,2
разгонный потенциал 4,1

рейтинг 4,4

САЙТ ПРОИЗВОДИТЕЛЯ **www.galaxy-hk.com**
ЦЕНА **$190 (RTL)**
ИНТЕРФЕЙСЫ **DVI, D-Sub, S-Video**
ЧАСТОТА ЧИПА **525/560 МГц**
ВИДЕОПАМЯТЬ **1,6-нс GDDR3 (1050/1165 МГц)**



Sparkle SP-AG43GDH

Известный, несмотря на полное пренебрежение к собственной торговой марке, тайваньский производитель второго эшелона, компания Sparkle представила модель со львами, нарисованными на пластмассовой крышке хлипкого референсного nvidia-кулера. Карта сильно греется: до 77 градусов в работе и 65 в покое. Отсюда и слабенький разгон: до 550/1120 МГц на чипе и памяти. И при всем том кулер никак нельзя назвать бесшумным. Спать в одной комнате с работающим Sparkle SP-AG43GDH точно не рекомендуется; шум раздражает не только под «трехмерной» нагрузкой, но и в пассивном режиме.

В общем, напрашивается совет использовать карту как полуфабрикат в тех случаях, когда планируется организовать водяное охлаждение ПК и штатный кулер все равно будет выброшен. Не хуже выглядит и вариант с заменой охлаждающего устройства на Zalman ZM80D-CHP (комплект для видеокарт на тепловых трубках). Разумеется, в любом случае прежде удаляем с чипа имеющуюся «термолипучку» и смазываем его качественной пастой типа АлСил-3. Так мы понизим рабочие температуры до 55-60 градусов (как минимум) и получим полную тишину. Правда, подобная ценовая добавка окажется, увы, весьма существенной.

К слову: почти любой штатный вариант охлаждения участников нашего теста может показаться вам, сторонники абсолютной тишины, недостаточным. Возможно, имеет смысл приобрести самую дешевую карту на выбранном процессоре, хотя бы и безымянную, и самостоятельно оснастить изделие пассивным охлаждением. Главное в таком случае, проследить, чтобы карта не выводила на монитор артефакты на штатных частотах, и иметь с продавцом договоренность о возврате купленного без объяснения причин.

охлаждение 3,0
разгонный потенциал 3,9

рейтинг 3,3

САЙТ ПРОИЗВОДИТЕЛЯ **www.sparkle.com.tw**
ЦЕНА **$160 (RTL)**
ИНТЕРФЕЙСЫ **DVI, D-Sub, S-Video**
ЧАСТОТА ЧИПА **500/550 МГц**
ВИДЕОПАМЯТЬ **2 нс GDDR3 (900/1120 МГц)**



Gigabyte GV-N66T128D

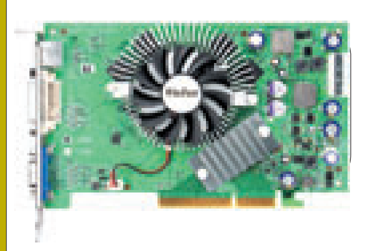
Gigabyte Technology — брэнд в России любимый, славящийся демократичной ценовой политикой; однако $190 за GV-N66T128D — это все-таки слишком... Спутать Gigabyte-карту ни с одной другой нельзя — чему причиной, во-вторых, золотистый радиатор прямоугольной формы из алюминиевого сплава с пластинчатыми ребрами, а во-первых, особенный текстолит характерного голубого цвета. Ребра и подошва радиатора медные. Мост HSI охлаждается отдельным радиатором, как в случае с картой Sparkle, только на этот раз использовано более дорогое решение из алюминиевого сплава. Комплект поставки: диск с драйверами, переходники DVI-D-Sub и HDTV, двухдисковая игра Spell Force. Шум кулера средний и типичный на фоне других карт, разгон — весьма достойный: 560/1215 МГц. В тестах с учетом разгона мы набрали 8524 (3DMark03) и 3926 (3DMark05) очков.

Дополнительным плюсом карты является встроенный термомониторинг, благодаря которому можно следить за температурой карты в соответствующей закладке экранного меню драйвера. Да, у большинства рассматриваемых здесь плат эту опцию можно разблокировать, для чего нужно перепрошить BIOS и изменить в нем настройки (инструкции нетрудно найти в Интернете). Но это довольно сложная операция даже для бывалого пользователя, ошибки могут привести к потере работоспособности карты.

охлаждение 4,1
разгонный потенциал 4,4

рейтинг 4,4

сайт производителя **www.gigabyte.ru**
цена **$190 (RTL)**
интерфейсы **DVI, D-Sub, S-Video**
частота чипа **500/560 МГц**
видеопамять **2 нс GDDR3 (1000/1215 МГц)**



Leadtek WinFast A6600 GT TDH

НАШ ВЫБОР

Leadtek производит отменные видеоускорители, нередко с эксклюзивными опциями. По сути, это один из немногих оставшихся узкоспециализированных брэндов, известный в первую очередь видеокартами на чипах nvidia; из прямых конкурентов на память приходит, пожалуй, только Gainward. Остальные либо куплены менее разборчивыми агентами рынка (кстати, Leadtek это тоже касается в части материнских плат, они теперь продаются под маркой Foxconn), либо расширили продуктовые линейки до полной универсальности. Явление закономерное, если учесть, что само продвижение торговой марки — дорогое удовольствие и ради единственной категории «железа», хотя бы и популярной, заниматься им становится чем дальше, тем сложнее.

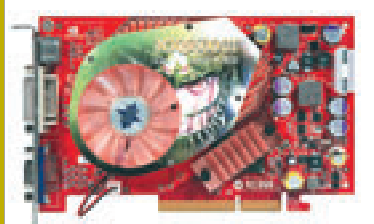
Таким образом, от модели этого производителя мы ждали многого и, чуть забегая вперед, сообщаем: разочарованы не были. OEM-поставка в данном случае — это набор из карты, диска с драйверами и кабеля S-Video-RCA. В RTL-вариант, стоящий на $30 дороже, входят несколько относительно свежих игр (Prince of Persia: The Sands of Time, Splinter Cell: Pandora Tomorrow), различные шнуры и фирменное ПО. Кроме того, сама плата отличается вентилятором увеличенного диаметра, позволяющим охлаждать также память, что, как нам кажется, аргумент куда более весомый.

Но и от карты с простым кулером впечатление приятное. Она слабо греется (до 60 градусов при нагрузке) и весьма тиха. Радиатор, как на GPU, так и на чипе HSI, алюминиевый. Разгон превосходный по чипу и очень хороший для памяти: 580/1160 МГц. «Наш выбор», заслуженный и оправданный!

охлаждение 4,5
разгонный потенциал 4,5

рейтинг 4,6

сайт производителя **www.leadtek.ru**
цена **$170 (OEM) / $200 (RTL)**
интерфейсы **DVI, D-Sub, S-Video**
частота чипа **500/580 МГц**
видеопамять **2 нс GDDR3 (900/1160 МГц)**



MSI NX6600GT-VTD128

Тайваньская фирма Micro-Star International, брэнд первостатейный, балует нас отменной комплектацией: адаптер DVI-D-Sub, шнур S-Video-RCA, разветвитель питания, кабели HDTV / VIVO, полные версии игр Uru: Ages Beyond MYST, XIII, Prince of Persia 3D, Splinter Cell: Pandora Tomorrow, демо-диск с еще 14 играми, а также 7 (!) дисков с драйверами, разномастным фирменным ПО и утилитами.

Текстолит характерного для MSI красного цвета; охлаждающее устройство алюминиевое, окрашено «под медь»; вентилятор чувствительно шумит; мост HSI охлаждается отдельным радиатором все той же оранжевой раскраски. Странно, что у столь тщательно собранной карты не работает мониторинг температур. В разгоне плата продемонстрировала средний результат: 550/1175 МГц — это все, чего мы добились. Однако очевидцы установки на такую же карту пассивного охлаждение Zalman свидетельствуют, что смогли достичь стабильной работы при частотах 592/1200 МГц, поэтому налицо разброс между экземплярами. Кстати, замена кулера действительно оправдана, штатное охлаждение у NX6600GT-VTD128 шумновато, особенно под нагрузкой.

охлаждение 3,7
разгонный потенциал 4,0

рейтинг 4,0

сайт производителя **www.microstar.ru**
цена **$180 (RTL)**
интерфейсы **DVI, D-Sub, S-Video, VIVO**
частота чипа **500/550 МГц**
видеопамять **2 нс GDDR3 (1000/1175 МГц)**

ASUS N6600GT/TD

Компания ASUS для многих является фаворитом при выборе «железа» — от материнских плат до ноутбуков. Посмотрим, справедливы ли предоплатные симпатии в случае видеокарт. После комплекта MSI поставка не могла впечатлить: коробка неоправданно больших размеров, картон тонкий, а внутри только S-Video-кабель, переходник DVI-D-Sub да четыре диска с драйверами и фирменным ПО.

Разгон также задался нерекордный, при подъеме частот выше сочетания 550 и 1110 МГц возникали артефакты. Настолько скромный результат можно объяснить тем, что ASUS выпускает улучшенную модификацию с пометкой «Limited Edition». Очевидно, на ее комплектацию и уходят лучшие экземпляры чипов и памяти. Также «Ограниченная редакция» оснащена системой охлаждения из меди. Все это делает и так недешевую карту дороже конкурентов на 800-1000 рублей.

В младшей версии мы довольствуемся алюминиевым радиатором, средним по шуму кулером (заметно тише MSI) и 8124 / 3628 попугаями в 3DMark03 / 3DMark05. Цвет текстолита — лазурно-синий, дизайн приятный.

Исполнение добротное, есть мониторинг температуры GPU, прогрев чипа — не выше 65 градусов при мощных нагрузках.

Однако впечатление заметно портит стойкое ощущение, что мы платим за марку больше, чем получаем в действительности.



охлаждение 4,1
разгонный потенциал 3,9

сайт производителя **www.asus.ru**
цена **$190 (RTL)**
интерфейсы **DVI, D-Sub, S-Video**
частота чипа **500/550 МГц**
видеопамять **2 нс GDDR3 (1000/1110 МГц)**

рейтинг 4,3

	3DMark 05, общий балл	DOOM 3, fps	Splinter Cell: Chaos Theory, fps
Axle GeForce 6600GT	3668	54	36
Prolink PixelView PV-N43UE	3650	54	34
Palit GeForce 6600GT	3478	55	33
Galaxy GeForce 6600GT	3555	55	34
Sparkle SP-AG43GDH	3504	56	31
Gigabyte GV-N66T128D	3630	57	35
Leadtek WinFast A6600 GT TDH	3654	58	36
MSI NX6600GT-VTD128	3511	54	33
ASUS N6600GT/TD	3506	55	32

таблица Работа на одинаковой частоте (500/1000 МГц)

	3DMark 05, общий балл	DOOM 3, fps	Splinter Cell: Chaos Theory, fps
Axle GeForce 6600GT (560/1200 МГц)	3911	60	37
Prolink PixelView PV-N43UE (575/1170 МГц)	3870	60	38
Palit GeForce 6600GT (524/1050 МГц)	3603	57	34
Galaxy GeForce 6600GT (560/1165 МГц)	3820	61	38
Sparkle SP-AG43GDH (550/1120 МГц)	3722	60	35
Gigabyte GV-N66T128D (560/1215 МГц)	3926	61	37
Leadtek WinFast A6600 GT TDH (580/1160 МГц)	3877	61	38
MSI NX6600GT-VTD128 (550/1175 МГц)	3740	58	36
ASUS N6600GT/TD (550/1110 МГц)	3628	56	35

таблица Режим разгона до максимальной частоты для каждой карты

Спасибо!

Редакция Game.EXE искренне благодарит компании «Техноком» (www.texnocom.ru) и «Мир компьютеров» (www.worldpc.ru) за предоставленные на тестирование видеокарты.

Музыкальная история #9

Взаимоотношения искусства и реальности очень странны и противоречивы, и это никак не давало Казимиру Севериновичу Малевичу покоя. С одной стороны, искусство много шире и возвышеннее жизни, здесь возможно все, победа духа над материей прямо сейчас, у всех на глазах. С другой — реальность неисчерпаема и непредсказуема, а искусство постоянно загоняет себя в рамки, одновременно находясь в зависимости от них и в борьбе с ними. Теоретически неограниченные возможности на практике выливаются в топтание на крохотном пятачке.

Но почему живопись непременно должна быть скована подражанием обыденности, если краски дают нам возможность изобразить любые цвета, если кисть может создать любые формы, даже если их нет в нашем мире? Разве нет возможности отринуть привычное, изображая... создавая иные пространства, иные вселенные прямо на этом холсте? ¶ Казимир Северинович Малевич нашел в себе силы шагнуть в неизвестное. Несколько лет интенсивной работы, поисков выразительных средств, которые наконец-то позволят сорваться с цепей реальности. Сперва отказ от привычного изображения света и тени, от навязываемой ими обыденной игры полутонов; на смену приходят чистые сильные цвета, где контрастны даже переходы между ними. Уходит столь свойственная для живописи перегруженность второстепенными деталями, ее сменяет лаконичная ясность образов, ибо то, что не бросается в глаза, не имеет права находиться на полотне. Затем наступает черед освобождения от формы. Люди и предметы причудливо переплетаются друг с другом, словно их видит глаз существа, не знакомого с тем, что он видит, и неспособного провести границу между человеком, землей под его ногами и небом. Постепенно за причудливой игрой ярких конусов и трапеций перестают проглядывать привычные нам вещи... ¶ Поиски Казимира Севериновича Малевича были похожи на поиски философского камня, с одной только существенной разницей: он свой камень нашел. «Черный квадрат» окончательно освободил от гнета обыденных цветов и форм. Возможно, так искусство обрело бесконечность. Возможно, так оно замкнулось на себе и перестало существовать. А может, это одно и то же. ¶ Джону Милтону Кейджу точно также было тяжело смириться с узкими рамками, которыми ограничена музыка. Нотный стан как решетка. В природе может существовать бесконечное множество тембров, вместо этого традиционная музыкальная культура оказалась зациклена на нескольких музинструментах и донельзя формализованной тональной системе. ¶ Что с этим можно поделать? Все. Менять звучание привычных инструментов: ударить в гонг и поместить его в воду. Открыть рояль и разместить между струнами какие-нибудь любопытные предметы. Изменить способ взаимоотношения партитуры и исполнителя, давая последнему не однозначно трактуемые ноты, а бумагу с изображением вполне абстрактных символов, и пусть, глядя на них, он играет все то, о чем думает в этот момент. А почему бы не включить разом дюжину радиоприемников, принимающих статические шумы? ¶ Джон Милтон Кейдж тоже нашел свой философский камень, почти через сорок лет после Малевича. 4:33, четыре с половиной минуты сидения у рояля, не прикасаясь к нему. Публика слушает тишину, которая не бывает абсолютной, как и квадрат Малевича не является абсолютно черным. Джон Милтон Кейдж превратил реальность в музыку, всю жизнь пытаясь творить через нее реальность иную, не менее живую, чем наша. Он умер в 92-м, когда наша индустрия уже делала первые шаги в направлении создания настоящего интерактивного звука из обрывков звуков и кусочков музыки. Через горнило минимализма и расцвет эмбиента в мир компьютерного звука пришли едва ли не все основные идеи Джона Милтона Кейджа. Звуковые ландшафты, сотканные из самых разных шумов и шорохов, самая разнообразная перкуссия, постоянный элемент случайности. И игрок — исполнитель, воплощающий выводимую на экран монитора партитуру. ¶ Получается, что сегодня в КИ композиторами являются не только те, кто занимает соответствующую строчку в титрах, и даже не те, кто отвечает за сам звук, но фактически все авторы игры. ¶ Наша маленькая тихая революция. ¶ Аноним.

ДЕТИ ЧЕРНОГО КВАДРАТА